
El Corte Inglés
Nº 120 Marzo-Abril 2015
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Final Fantasy Type-0
As mágico
La saga de rol por excelencia vuelve a reinventarse en HD
Xenoblade Chronicles 3D
Prodigio en New Nintendo 3DS
Mario Party 10
¡A jugar con amiibo!
Diversión para todos en el 'tablero' de Wii U
Battlefield Hardline
Entre cacos y polis
Del frente de batalla a la guerra en las calles
Dying Light | Bloodborne | Inazuma Eleven Go Chrono Stones | Evolve |


BATTLEFIELD™
HARDLINE
18 DE MARZO
#BFHARDLINE
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS4
PS3
PC DVD
Origin
LA REPRESENTACIÓN DE CUALQUIER ARMA O VEHÍCULO EN ESTE JUEGO NO INDICA AFILIACIÓN, PATROCINIO O RESPALDO POR PARTE DEL FABRICANTE DE DICHA ARMA O VEHÍCULO.
VISCERAL
DICE
EA



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Infinito

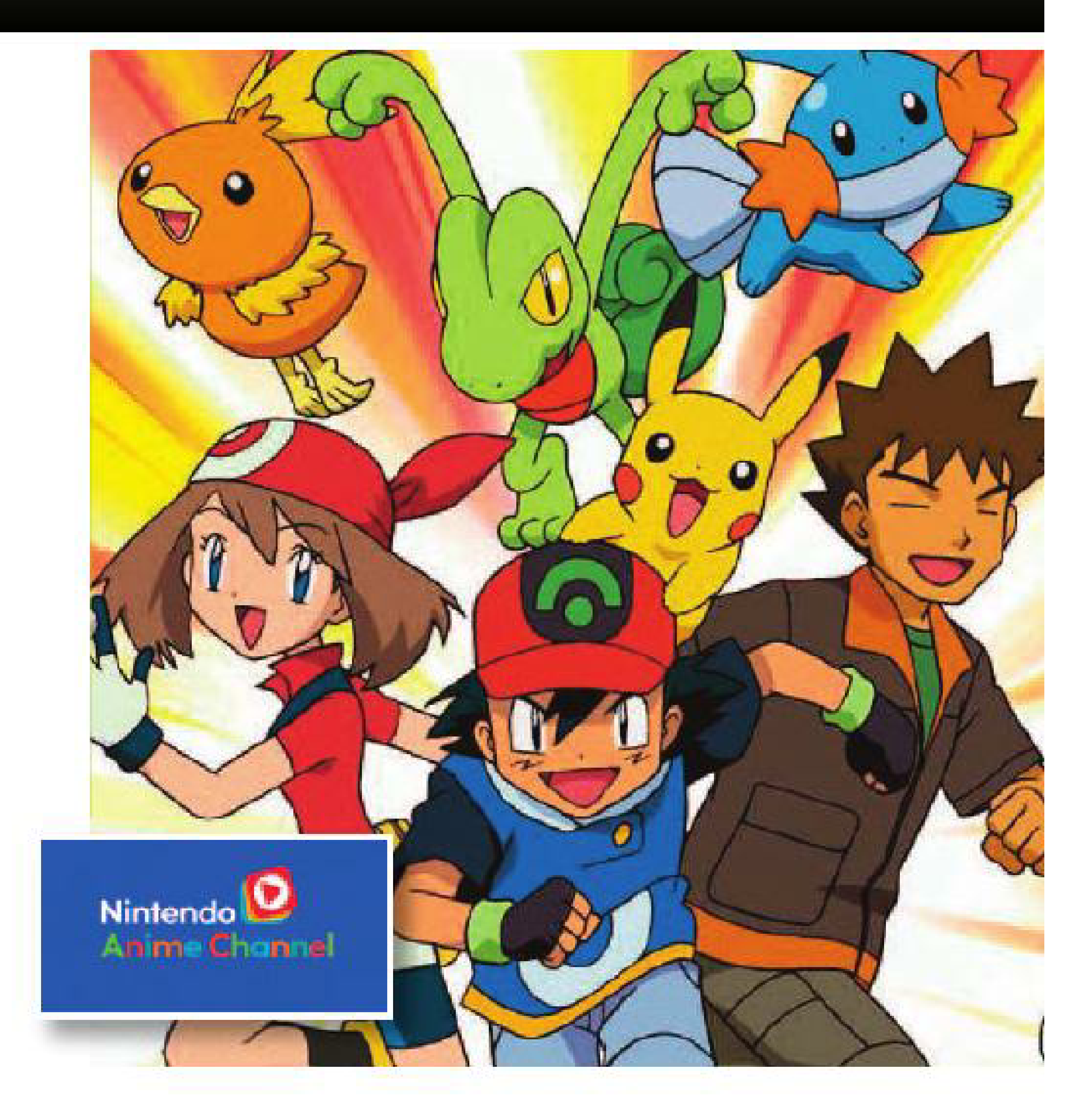
Quien lleve ya un tiempecito disfrutando del mundo de los videojuegos, le guste poco o nada los RPGs, no ha podido ser ajeno a la magia de «Final Fantasy». Franquicia señera donde las haya de Square Enix, la magna obra creada por Hironobu Sakaguchi sirvió para salvar de la bancarrota a la compañía nipona y de paso abrir ojos, oídos (sus bandas sonoras no tienen precio) y mente a un universo de fantasía como hasta el momento -1987- no se había visto. A pesar de que algunos nunca pudieron comulgar con la "mística japo" de su propuesta, sería ponerse una venda no reconocer a esta serie como la más importante de todo un género, al cual ha marcado y le ha proporcionado líneas maestras con hitos como «Final Fantasy VI» en Super Nintendo. Y el salto con la siguiente entrega al territorio de PS2, por primera vez con secuencias de vídeo incluidas, supuso un peldaño cualitativo más. Han pasado años y los más de 100 millones de unidades vendidas dan una medida del arraigo de esta serie que quiere seguir sorprendiendo a nuevas generaciones. «Final Fantasy Tpe-0 HD» (en Portada) es la última muestra de cómo funciona aquello de quien tuvo, retuvo. No osbtante es fruto de un título estupendo para PSP que bien merecía una réplica en las nuevas consolas. Y en el horizonte «FFXV»...

José María Fillol

Nintendo Anime Channel
El universo de la animación en el bolsillo

La pionera compañía de Japón se ha tirado a la piscina y ha vuelto a sorprender con un lanzamiento poderoso que llevará las series anime a las pantallas de Nintendo 3DS.

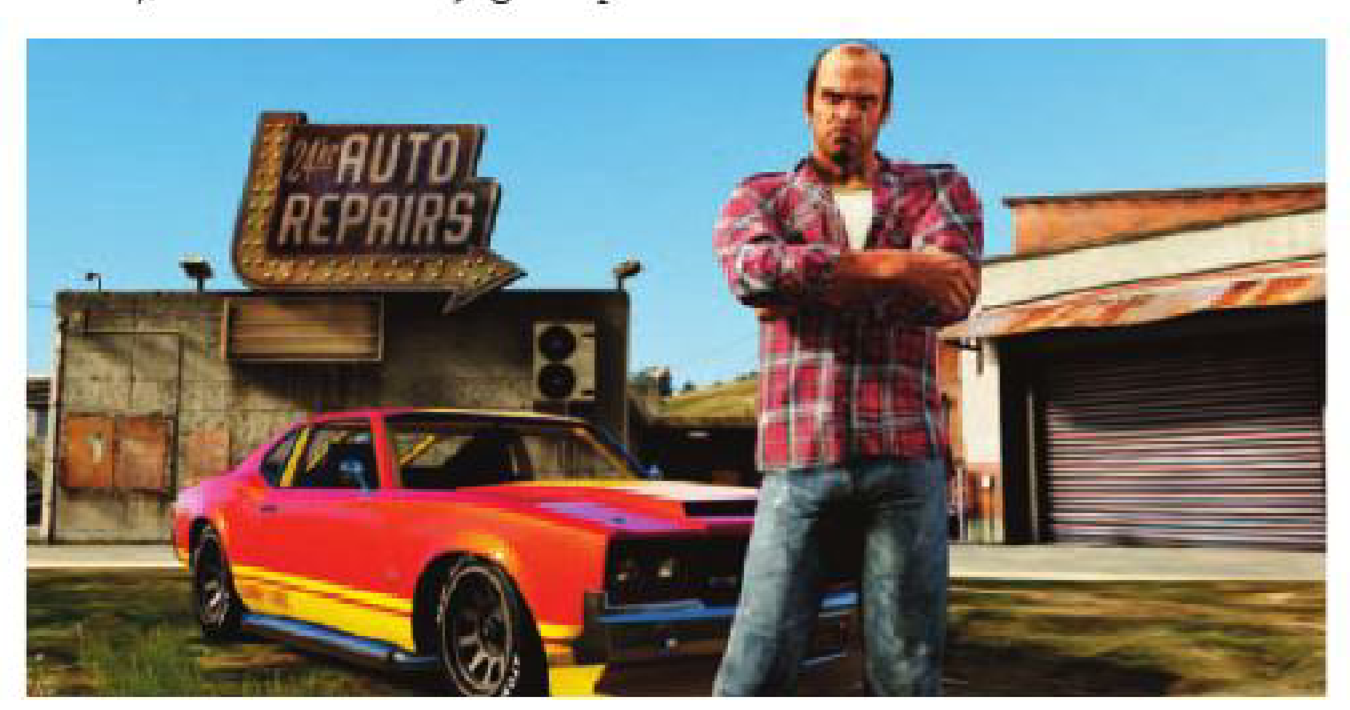
Nintendo 3DS es una garantía para jugar y disfrutar de los títulos más jugosos del mercado, pero también puede ser ideal como plataforma de servicios y de aplicaciones. A estas últimas, y tras el flamante lanzamiento de New Nintendo 3DS, acaba de desembarcar el flamante Nintendo Anime Channel, todo un regalo para los usuarios del universo portátil creado por la gran 'N'.
La nueva jugada de la compañía nipona consiste en una aplicación que permite el visionado de series de anime vía streaming en Nintendo 3DS o 2DS, siempre y cuando las ficciones hayan sido adaptadas por Nintendo al mundo del videojuego. Los contenidos, completamente gratuitos, serán actualizados cada lunes por la mañana y entre ellos ya se encuentran los primeros capítulos de las últimas temporadas de tres series tótem de la franquicia: Pokémon (Pokémon: Advanced), Inazuma Eleven y Kirby. Los episodios se abrirán en un catálogo que, además, incluye la posibilidad de cambiar el audio o los subtítulos para dar una oportunidad al idioma de oriente, que no son pocos los que se han animado a aprender el japonés gracias a los animes.
La aplicación, disponible en la Nintendo eShop, ocupará un sitio muy importante en el menú Home de las portátiles a partir del 13 de febrero de este año en toda Europa. Menudo año tan animado nos espera.



Vuelve el trío más canalla de la saga
GTA V para PC
Por fin en abril

Tras varios retrasos, el juego de Rockstar aterrizará en PC el 14 de abril con las experiencias GTA Online y Golpes Online incluidas. A buen seguro que la espera habrá merecido la pena.

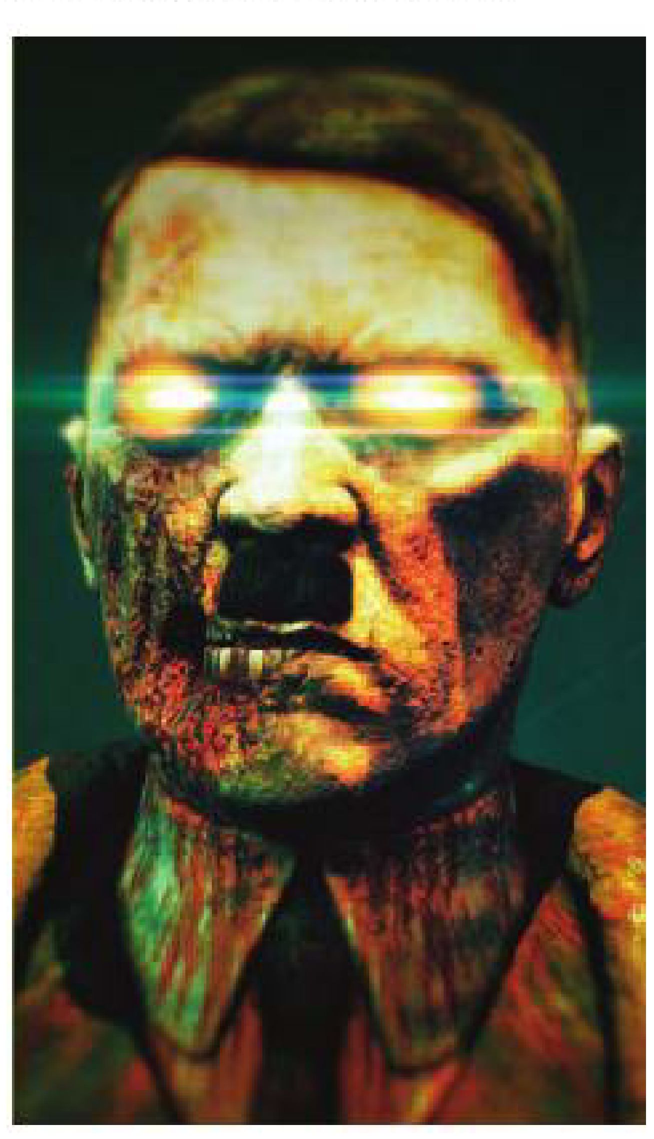
Por fin en PC se podrá disfrutar de las fechorías de uno de los tríos más excéntricos de la historia audiovisual. Esta versión ha necesitado una revisión general para pulir detalles, con el objetivo de alcanzar el mejor nivel gráfico y técnico e incorporar las opciones online sin ninguna brecha. Según Rockstar, está "completamente optimizada para dar soporte a una amplia gama de hardware actual y presenta una serie de mejoras específicas para PC". Los jugadores serán recompensados con 200 000$ in-game para disfrutar en GTA Online. El juego para PC incluirá Golpes Online (a partir del 10 de marzo), un sistema multijugador para realizar asaltos con cuatro usuarios.



El terror nazi resucita
Zombie Army Trilogy
Guerra al no muerto

La versión zombi de «Sniper Elite» se junta en una trilogía remasterizada con un título exclusivo y un nuevo modo horda.¡Que tiemblen el putrefacto Hitler y sus secuaces!

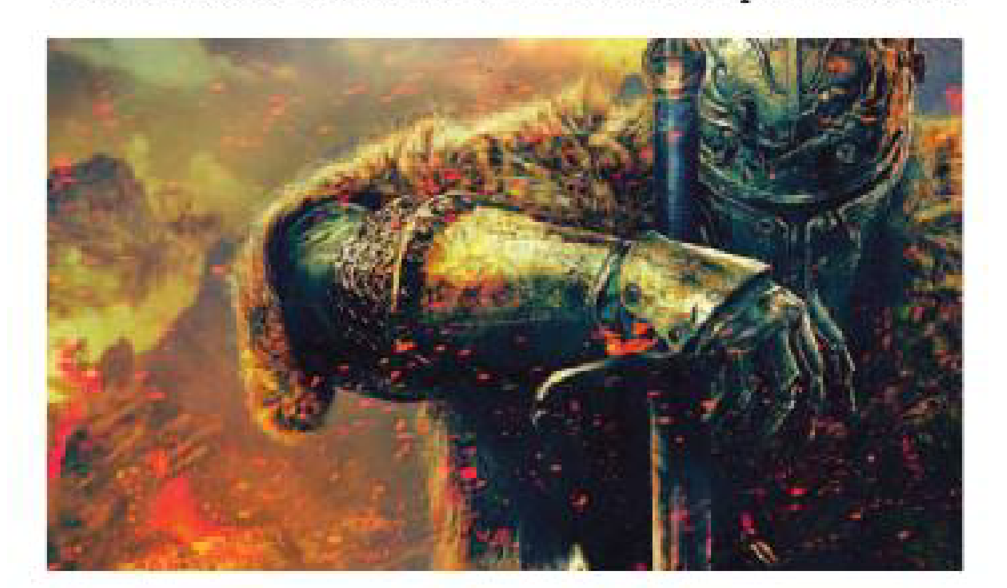
Desde que Karl Fairburne viera la conversión de sus adversarios alemanes en zombis sanguinarios, su odisea no ha tenido cuartel. Esta trilogía del spin-off «Nazi Zombie Army», desarrollada por Rebellion y distribuida por BadLand Games en España, trae novedades en materia de acción, nueva generación y dictadores que han resucitado con mal pie. El juego, sanguinario como la matanza de un cerdo, pero más divertido, brinda una asombrosa tercera campaña completamente nueva y el bizarro modo horda inédito. Además, enemigos aún más espeluznantes y cuatro nuevos personajes femeninos que machacarán por todo el planeta gracias a su grandiosa comunidad online unificada. Y, cómo no, el consabido desmembramiento zombi que nunca puede faltar.



Scholar of the First Sin
Dark Souls II
Remake esperado

«Scholar of the First Sin» llegará en abril a PS4, PS3, XOne, 360 y PC con novedades especiales que prometen aumentar la experiencia de juego.

El éxito de «Dark Souls II» ha propiciado la remasterización de uno de los mejores juegos de acción RPG. El relanzamiento incluye nuevos personajes, NPCs extra y eventos in-game para dilatar la aventura, así como una evidente mejora en los gráficos y rendimientos gracias a las potentes máquinas next-gen, que no solo añadirán calidad a las composiciones, sino un depurado nivel de contrastes para distinguir figuras en la oscuridad. El juego trae consigo una serie de mejoras que permiten dar un paso adelante en la representación de detalles, gracias al ajuste de enemigos y del propio juego. El modo online también verá incrementado su potencial.



Guerra de pintura en Wii U
Splatoon

Una nueva atracción Nintendo llega a Wii U, derrochando originalidad y diversión con el paint ball como piedra angular del juego.



Unas criaturitas mitad humanos mitad calamares llegarán a Wii U a partir de mayo, para reclamar su territorio. ¿Cómo? Usando armas para impregnar de tinta coloreada la mayor porción de mapa posible. Las luchas entre dos equipos alternarán su apariencia humana y calamar, y aunque solo como humanos podrán disparar tinta, en la piel de cefalópodos se podrá navegar a través de este líquido hasta llegar a zona enemiga. Quien más terreno coloreado tenga, ¡gana! Aunque en un principio se trataba de un multijugador online de acción para ocho usuarios (cuatro contra cuatro), el juego incluye un modo aventura individual muy interesante. En cualquier caso la diversión está asegurada.



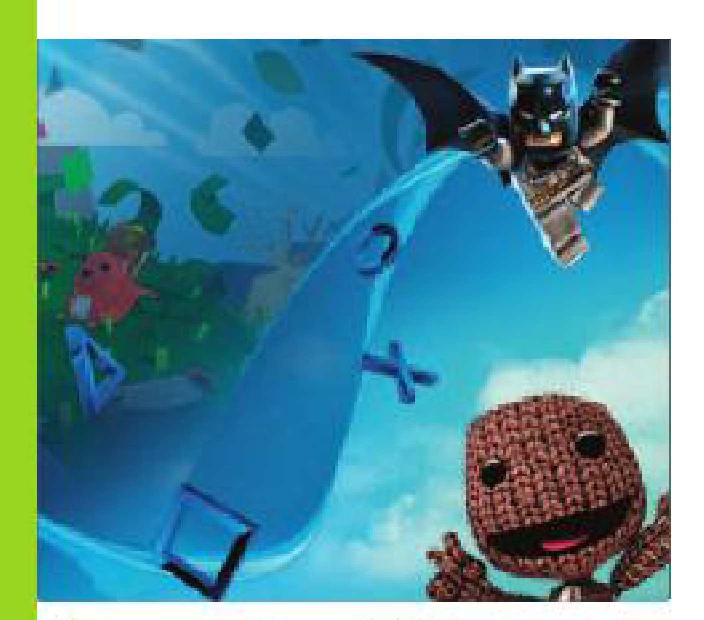
Enemigo a las puertas
The Division

El universo policíaco de Tom Clancy se interna en un mundo abierto y post-apocalíptico con una mezcla de géneros.

El objetivo primordial de esta aventura en tercera persona de Massive Entertainment (creadores de «World in Conflict») y Ubisoft es la supervivencia, una asignatura difícil de sacar en un escenario tan desalentador como el que se le presenta a los protagonistas tras la incursión letal de una plaga. Para ello, el amplio muestrario de armas a disposición del jugador es esencial, así como la cooperación que facilita el Modo Multijugador Masivo y su revolucionaria jugabilidad. El mundo abierto ofrece una tensa experiencia en la que cada rincón ha de ser explorado, con el añadido del motor gráfico Snowdrop que realza las físicas, imprime realismo y catapulta hacia el terreno sin previo aviso. Aún sin determinar su estreno en 2015, ya nos podemos preparar para adentrarnos en un Nueva York como jamás habíamos visto y para absorber un compendio de componentes tactico, rolero y cooperativo El juego será lanzado para PS4, Xbox One y PC

Breves |

PS Vita Cumple años
La última portátil de Sony celebra el acontecimiento con grandes ofertas para 46 ilustres juegos de la consola como «Gravity Rush» y «Tearaway». Para seguir con la fiesta, la maquinaria Vita prepara un marzo lleno de estrenos con «Helldivers» y «OlliOlli 2», entre otros títulos de peso.



Dragon Quest Heroes
Aunque Square Enix tenía previsto su lanzamiento exclusivo en Japón, los europeos para disfrutar del primer juego de acción y rol a gran escala de la franquicia en 2015. El producto estará disponible para PS4 y cuenta con la experiencia del creador Yuji Horii y de Koichi Sugiyama, encargado de la B.S.O.

Ori and The Blind Forest
La aventura plataformera de Moon Studios verá la luz el 11 de marzo en descarga digital para Xone y PC, con los mejores ingredientes: ambición, producción Indie y estilo visual impecable dibujado a mano. Ori el espíritu guardián del bosque es el epicentro de este regalo



Velocity 2X
Sierra y Futurlab unen sus fuerzas y relanzan en XOne y PC este shooter cenital combinado con plataformas de perspectiva lateral. La Teniente Tana sigue 'teledeslizándose' y reventando alienígenas, usando las etapas bonus de los DLCs «Critical Urgency» y «Dual Core» y las misiones diarias disponibles en ambas plataformas.

Final Fantasy Type-0 HD



Square Enix | Rol, acción | Marzo | 16+
http://finalfantasytype0.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

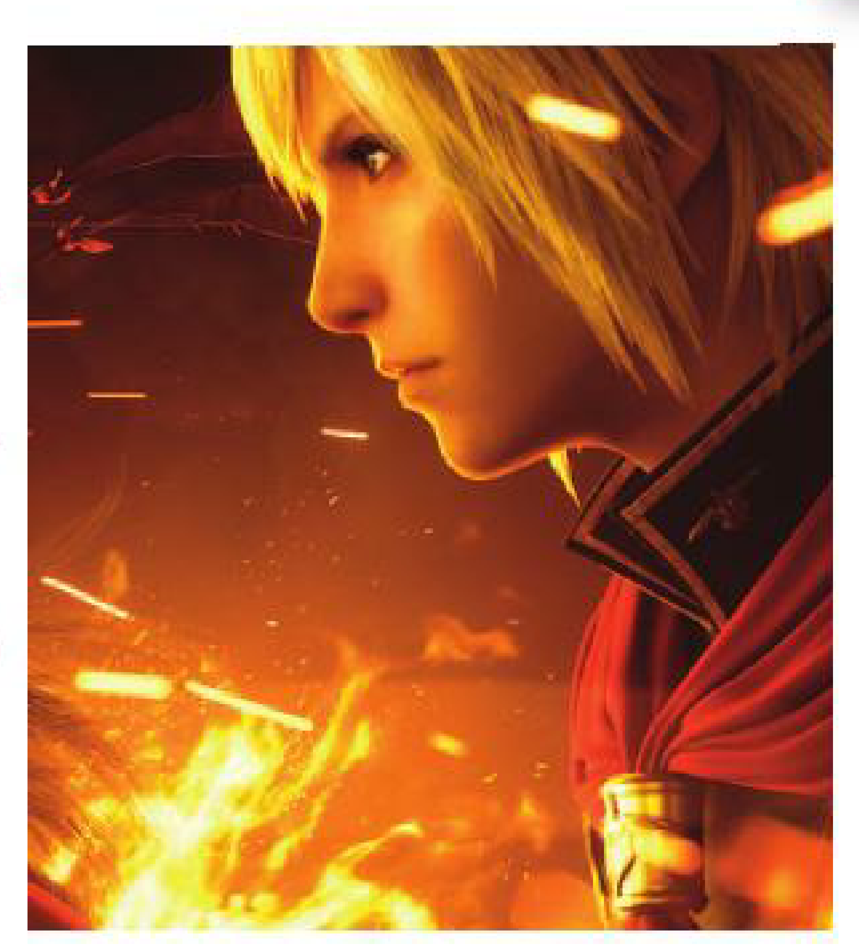
El arte de Orience

El juego ha sido pensado para los amantes de las broncas con indeseables y para los roleros de pura cepa, ya que el mundo de Orience ofrece centenares de recovecos para explorar y perderse en su asombroso firmamento de detalles y peculiaridades. El acertado traslado desde PSP a las consolas de next-gen ha supuesto un incremento elefantiásico en el aspecto gráfico y la nitidez propia de la alta definición. La Academia de nuestros estudiantes, muy similar a un castillo medieval con puente levadizo incluido, contiene salas, habitaciones y aulas tan detalladas que no querrás perderte ninguna clase. De lo más bonito.

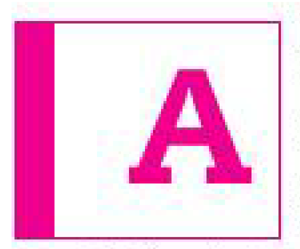


Un baúl lleno de sorpresas

Aunque la aventura ya posee suficientes incentivos para los jugones más auténticos, el juego incluirá el código de descarga de la demo del esperadísimo «Final Fantasy XV: Episode Duscae». Además, se ha vestido de gala con su extraordinaria «Collector's Edition» en caja dorada. Si bien este detalle solo es superficial, el manga de 200 páginas firmado por el dibujante Yoshikata Ishimoto, el libro de arte con bocetos, la B.S.O. con 15 temazos del juego y la réplica de las cinco cartas del personaje Ace, es para enamorarse del interior de esta impecable pieza de coleccionista.



El afamado título de PSP, limitado exclusivamente a Japón, llega a España con una remasterización sobresaliente e inédita para la nueva generación.



A pesar de su dramática consecuencia, la guerra ha sido un caldo de cultivo recurrente para la cultura. Algunos de sus gloriosos resultados han sido La Chaqueta Metálica, la Rendición de Breda o Guerra y Paz y, cómo no, juegazos de la talla de «Final Fantasy». Tras una excelsa remasterización que coloca a la franquicia en la next-gen, la tierra de Orience se enfrenta a un terrible conflicto. Dicho reino se encuentra en el periscopio de las cuatro naciones que luchan por su dominio, a saber el Dominio de Rubrum, el Imperio de Milities, Alianza Lorican y el Reino de Concordia. En mitad de la lluvia de espadas, el primero fue sitiado por el segundo, crecido tras la ruptura del cristal que protegía Rubrum. La carta de la guerra está echada.

Hablamos de un título especialmente atractivo por su madurez, una reinvención que olvida la luz para adentrarse en una historia sombría narrada con brío e inteligencia. Los pesos pesados de esta nueva entrega rolera no solo poseen los poderes de dicho cristal quebrado, sino que cuentan con la juventud y energía necesarias para mandar a los Milities al otro barrio. Estos jóvenes pertenecen a una escuela militar mágica de élite, la Akademeia, que les ha preparado en numerosas artes especiales. Pero si sus técnicas propias no son suficientes para repartir estopa, los pneumas conseguidos de los enemigos son canjeables por nuevos hechizos más poderosos, rápidos y de mayor alcance. Y aún hay más, pues la invicación de seres espectaculares llamados eidolones es otra de las prácticas disponibles.

Lo sobrenatural destaca e incluye seres horrendos y máquinas que te ametrallan y pisotean como a una cucaracha. Todos ellos aparecen en las apoteósicas batallas sorpresa que nos asaltan en mitad del camino, vitales para lograr puntos de experiencia y subir de nivel. Y hablando de niveles, una de las innovaciones en esta versión en HD es la inclusión de tres niveles de dificultad que viene de perlas. Otro aliciente a disfrutar en la aventura es la posibilidad de recorrer un vasto mundo a nuestro libre albedrío, donde existen zonas variopintas que podremos explorar, encontrar a nuevos personajes y dialogar con ellos, y desde allí emprender misiones de todo tipo.

Bien engrasado el escenario técnico, con potentes apartados gráfico (ojo al detallado modelado de los personajes y a los efectos especiales) y sonoro (espléndida la música), es fácil dejarse arratras por la trama y gritar de forma espontánea: ¡A las armas!

Descubre un nuevo sistema de combate y el grupo de luchadores más numeroso de la saga para derrotar el Imperio de Milities



Esta entrega ha dado un gran protagonismo a sus combates, sobrecargados de acción y violencia sin dejar a un lado el componente estratégico que encandiló a los fanáticos de la saga. En este sentido, los desarrolladores han recuperado elementos originales para reconciliarse con los jugadores insatisfechos del pasado, como barcos voladores desbloqueables, mapas mundiales, cristales y otros objetos relevantes que perduran en la memoria de todos. Un clásico adaptado a los tiempos actuales.

Guía de juego

A pesar de su apariencia aniñada, los estudiantes de la Clase Cero no aprenden con lápices y cuadernillos Rubio, sino a golpe de guadañas, habilidades específicas por jugador y poderes sobrenaturales, con el hielo, el rayo y fuego como principales aportaciones divinas. Estos ataques no estarán disponibles siempre, pues hay que esperar a que se recarguen para no abusar del pobre villano, que también merece alguna



oportunidad. Los 14 personajes Aspirantes, el grupo más numeroso de la saga, están disponibles y puedes ir alternando el control de hasta tres de ellos a la vez. Solo depende de ti escoger a los más adecuados en cada misión para que luchen en comandita, los cuales subirán el nivel de juego gracias a un estilo de combate más veloz, sanguinario y dinámico que en antiguos «Final Fantasy». Si uno de nuestros personajes cae, la frenética acción requiere un inminente cambio de personaje sin dar opción al enemigo. Eso sí, el uso de la estrategia, la coordinación y las correctas órdenes de mando habrán servido previamente para conformar un grupo poderoso donde ninguna pata cojee y poder suplantar eficazmente al caído.



Resident Evil Revelations 2

Dos historias paralelas echan a andar en esta exclusiva entrega de survival horror por capítulos, a partir desde finales de febrero. Que no se te apague la luz...

La moda del fascículo en materia jugona ha traído al mundillo el poder de la expectación semanal, un fenómeno reservado a las series televisivas desde hace años. El final abierto ya nos volvió locos con 'Perdidos' y, ahora, llega a «Resident Evil», una franquicia especializada en jugar con nuestros sentimientos de forma cruel.

La segunda parte de Revelations aterriza a 1080 p y 60 fps con dos historias que caminan de la mano, capitaneadas por dos dúos perfectamente coordinados. Claire Redfield y Moira Burton, por un lado, y Barry Burton y Natalia Kordan, por el otro. Las primeras, aunque guerreras e inteligentes, tienen la mala suerte de quedar atrapadas en la cárcel de una isla con ciertas criaturitas ávidas de órganos humanos. La otra pareja, que pretende salvar a la anterior, cuenta con uno de los polis más duros de la saga y una niña con sentido arácnido que encarna físicamente a la criatura endemoniada que jamás querríamos encontrar al pie de una escalera. Ambas aventuras pueden jugarse en modo cooperativo local.

A diferencia de lo ocurrido en sus inicios, «Resident Evil» sigue dando especial importancia a la acción, desplegada por el cuarteto de héroes con habilidades propias. Claire y Barry aportan los músculos y la habilidad con las armas, mientras que Moira y Natalia tiran de intelecto y habilidades especiales, la primera con su linterna y agilidad y la segunda alertando de la presencia de enemigos. Sin embargo, son necesarios los cuatro para progresar en sus respectivas historias. Y que cada cual aguante su vela. ¡Mamá!

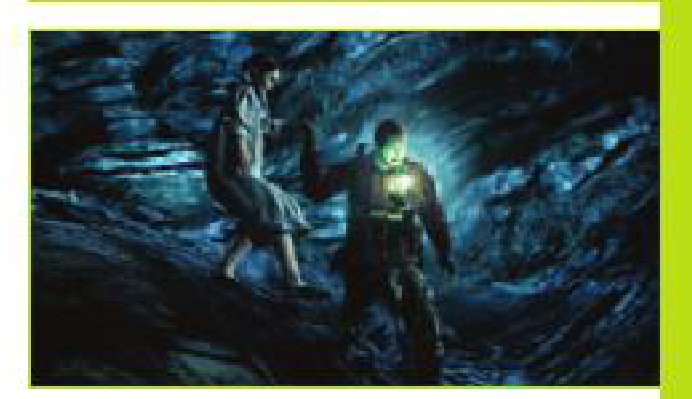
La franquicia de survival horror por excelencia nos vuelve a recordar lo que es el terror clásico



Tanto esta segunda parte como su predecesora tendrían lugar entre «Resident Evil 5» y «6», volviendo a los orígenes clásicos en materia de terror y acción de la saga. Como es habitual, los escenarios se contorsionan en diferentes laberintos con puzles intermedios y enriquecen su ambientación terrorífica con el sello incombustible de la saga, es decir, los sustos. Te quedarás petrificado.



Capcom | Survival horror
20 de Marzo 2015 | 18+
www.residentevil.com







Modo Asalto

El modo historia muere a las tres horas de juego, pero aún queda miedo para rato. El modo Asalto irrumpe con fuerza y se interna también en terreno online, dejando nuevas misiones para todos los gustos y una serie de elementos desbloqueables. Así, asistiremos a una pasarela de nuevos personajes que podrán conseguir puntos para mejorar algunas técnicas vistas anteriormente. Además existe un Season Pass y una edición física futura que reunirá todos los episodios, todo para que nuestra 'juegoteca' tenga un aspecto más vistoso.



Code Name S.T.E.A.M.



Nintendo | Estrategia | 15 de Mayo | 12+
http://codenamesteam.nintendo.com

El vapor daba para más

"Steampunk" es un término acuñado a finales del siglo pasado para definir un tipo de ciencia ficción que, en vez de fijarse en los posibles avances de la ciencia en el futuro, se centra en qué hubiera pasado si los inventores del siglo XIX hubiesen sacado más partido a la tecnología que entonces tenían disponible. «Code Name STEAM» es un claro homenaje a esta corriente, en la que dentro de los videojuegos tenemos ejemplos tan ilustres como «El Profesor Layton» y «Bioshock».

Uno de los programadores de la vieja escuela

Quizá el nombre de Intelligent Systems no te diga nada, pero su impresionante currículum habla muy claramente sobre ellos. Formado en 1986, el estudio es responsable ni más ni menos que de los primeros títulos de «Metroid», y como subsidiario directo de Nintendo se ha ido especializando en adaptar juegos relacionados con las principales franquicias (suyo es «Paper Mario») y también en crear nuevas marcas con sus propias señas de identidad («Advanced Wars» o «Fire Emblem»).



Bajo su inocente apariencia, «Code Name STEAM» es un completo juego de estrategia capaz de hacer gozar a los más exigentes aficionados al género.

Año mil ochocientos y pico. Los científicos han sabido sacar todo el provecho posible a las maravillas mecánicas que funcionan a vapor, y han transformado el momento en una época de milagros tecnológicos. Pero todo se va al carajo con una nueva y oscura amenaza: unos extraterrestres que quieren acabar con la prosperidad de la Tierra ponen en jaque a los gobiernos más poderosos, obligándolos a utilizar armas que nunca antes había visto la humanidad.

Poco más argumento para darles excusa a los programadores de Intelligent Systems para que den rienda suelta a su saber hacer. Mezclando un poco de historia con mucha fantasía, «Code Name STEAM» se abre paso como una nueva marca de estrategia, que mezcla elementos de títulos como «XCOM», «Fire Emblem» o incluso un pelín de «Gears of War».

El argumento es simple pero alocado: Abraham Lincoln, que sobrevivió a su intento de asesinato como un cyborg gracias a los avances de su fantástica época, decide reclutar a un batallón de héroes de la cultura norteamericana como Tom Sawyer, Tiger Lily de Peter Pan o al mismísimo León del Mago de Oz. El robótico presidente nos explica que somos los encargados de liderar la ofensiva terráquea, así que nos desplazaremos por todo el mundo enfrentándonos a los extraterrestres en escaramuzas cada vez más complejas.

Puesto que los enemigos son letales el sigilo será básico. Si no nos detectan no atacan, y nos permite elaborar emboscadas que acaben con un buen montón de alienígenas. En cuanto a la defensa, si somos capaces de administrar sabiamente nuestras reservas de vapor, el resultado será el modo Overwatch, que a cambio de reducir la movilidad nos permite contraatacar de manera fulminante. Tanto ataque como defensa son acciones que ocurren en tiempo real, y es aquí donde entran las similitudes con «Gears of War». La acción cambia a tercera persona y tienes que apuntar al enemigo y disparar si te toca atacar, o bien buscar cobertura para esquivar la ofensiva enemiga. De vez en cuando nos encontraremos con jefes finales y escuadrones más exigentes, que te obligan a cambiar de tácticas. Por lo sondeado, salvo el escaso carisma de sus personajes, el juego te envolverá y atrapará en cuanto lleves un par de partidas, que muy probablemente te mantendrán pegado a la pantalla si te gustan los juegos de estrategia.

> Al no verse el mapa completo, mantienes durante toda la partida la tensión de ser emboscado y te obliga a jugar muy atento



Como jefe de nuestra unidad especial tendremos a la versión robótica de Abraham Lincoln, que en vez de luchar por la igualdad y la defensa de los derechos humanos, en «Code Name STEAM» se dedica a repeler a los extraterrestres con un arsenal que parece sacado de un catálogo de juguetes de hace 20 años. Con todo, la peculiar ambientación se convierte en un punto diferenciador respecto a otros títulos del mismo género.

La dinámica

La dinámica de juego se centra en las batallas por escuadrones. Cada mapa se divide en una cuadrícula que está repleta de enemigos, y en la que también podemos encontrar dinero para mejorar nuestro arsenal y algunos obstáculos. Como es normal en el género, nos turnaremos con los marcianos enemigos para posicionar a



nuestro equipo, y con cada movimiento iremos dominando el escenario. Los personajes que manejamos tienen una capacidad limitada para desplazarse, ya que es el vapor el responsable tanto de su motricidad como de su potencia de fuego. Puesto que el objetivo es llegar al final del mapa antes de que lo hagan los adversarios, la clave está en administrar el vapor que tengamos de la manera más eficaz, decidiendo estratégicamente cuándo hay que moverse y cuándo atacar. El tiempo que tardan los enemigos en moverse no se puede pasar rápido, por lo que podemos aprovechar para replantear el plan antes de que nos







Puzzle & Dragons Z Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition

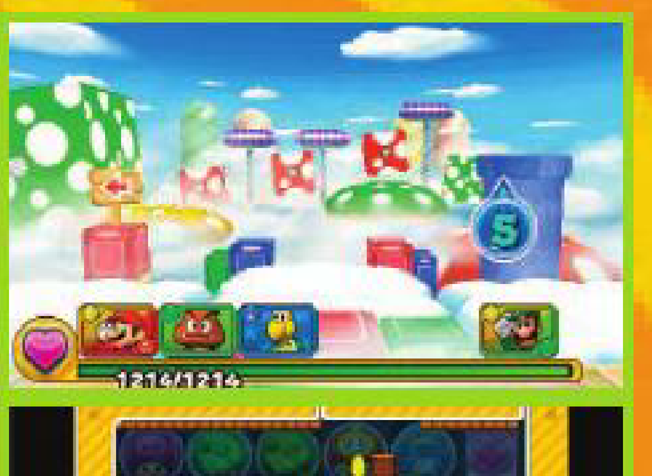
Nintendo | Puzle | Mayo 2015
www.nintendo.es



Mario Transformer

Para que el público occidental pise terreno conocido, gran parte de la parroquia marióﬁla ha sido incorporada en el juego, desde héroes como Toad, Luigi o el propio fontanero bigotudo hasta villanos como Bowser. Además también se ha confirmado que los personajes dentro del juego evolucionarán a medida que suban de nivel, característica típica de la saga «Puzzle & Dragons». Así, Mario puede evolucionar hacia Mario Tanuki, entre otras sorpresas y guiños a la saga que el propio Miyamoto dio luz verde en persona. Se nota quién es su ojito derecho, ¿no?









Impacto súbito

Un millón y medio de unidades despachadas en Japón en menos que canta un gallo demuestran el potencial mediático y popular de «Puzzle & Dragons Z», una mezcla irresistible de rol, puzles y captura de monstruos que ha encandilado a la parroquia nipona y que recoge el testigo de su primera versión, aparecida en Japón en 2012 en iOS y Android, y que suma más de 40 millones de descargas en todo el mundo, alimentadas por la gratuidad de un título autofinanciado y con un poder de convocatoria fuera de toda duda. Tanto que no tardaron en aparecer foros, clubes de fans y tutoriales estratégicos por la red.



Uno de los fenómenos jugones más rotundos de Japón aterrizará en 3DS en un doble pack en el que destaca la presencia del todoterreno Mario.

Cada vez más el "parque móvil", Androide y similares sirven de vivero de éxitos que se trasladan con mayor o menor fortuna al territorio consolero, mayormente portátil. Ahora llega uno de los éxitos más sonados del catálogo smartphone, o mejor dicho dos, ya que Nintendo fusionará el universo «Puzzle & Dragons» en un doble título disponible en mayo: «Puzzle & Dragons Z» y «Puzzle & Dragons: Super Mario Bros Edition». No obstante Nintendo conoce el terreno y no es ajeno al género rompecabezas, como demostró el ya clásico «Dr. Mario».

Y es que el juego presentará unas características peculiares que se adaptan como anillo al dedo a la mecánica de «Puzzle & Dragons», como son la capacidad de coger objetos y transformarse con Mario y los suyos en las casas de Toad desperdigadas en el mapa de cada mundo (para lo que se requerirá un bloque de interrogación u otro elemento específico), la diversidad de territorios como pradera, desierto, campo de nubes, secarral o bosque (con un elemento único asociado a él, como madera o fuego, y enemigos también peculiares), la existencia de niveles secretos como áreas acuáticas o la posibilidad de seleccionar a Mario o a Luigi como líderes del equipo, que guiarán a los secundarios y a los socios hasta componer los equipos de seis miembros.

En definitiva, un perfecto acercamiento para no iniciados en el divertido y adictivo universo de la saga, y que servirá de pórtico a la versión "Z", donde exploraremos la región de Dracomacia siguiendo un modo historia en el que nos enfrentaremos a una diabólica organización a través de innumerables rompecabezas en los que tendremos que unir tres o más bloques (ya se sabe, la gran sensación jugona en redes sociales en pleno siglo XXI) para ir venciendo a los enemigos que se nos pongan por delante.

Rompecabezas tres en raya, rol y captura de monstruos unen sus fuerzas en un subgénero que ha roto moldes en los smartphones

Múltiples rutas y unas animaciones mejoradas para los monstruos de turno aumentan los quilates de esta sencilla pero terriblemente "enganchante" combinación de rompecabezas tipo «Candy Crush» y batallas por turnos repletas de combos y ataques en escala que sin duda encenderá la bombilla de más de un aficionado, o directamente fan fatal, de uno de los fenómenos más irresistibles en Japón. Además, la jugabilidad y el control de la 3DS serán herramientas valiosas para sacarle todo el jugo a un título que, sin duda, correrá como la pólvora entre los nintenómanos de pro. Buen fichaje, sí señor.



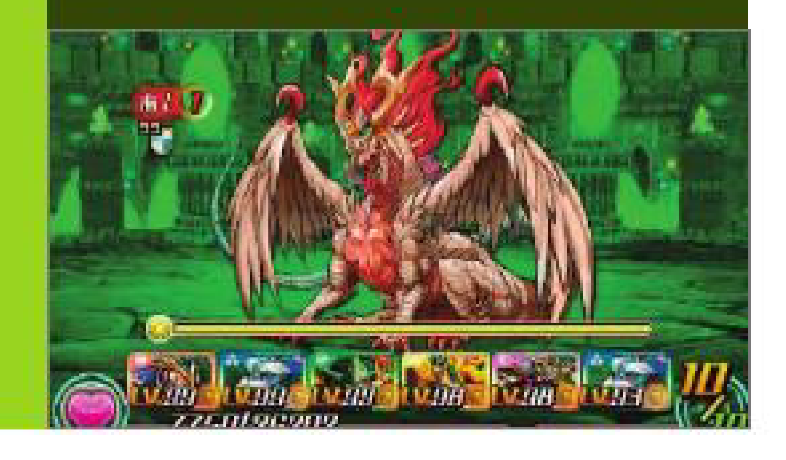
La influencia de "Dragones y mazmorras", de los viejos shooters "monorraíles" y de los no menos clásicos pasatiempos como "piedra, papel y tijera" son alguna de las claves del fenómenos «Puzzle & Dragons», un tipo de género que demuestra que no siempre la excelencia gráfica es imprescindible para arrasar entre el público más variopinto. Eso sí, en estas entregas en 3DS el look y el diseño se presenta mucho más cuidado y currado.

Música celestial

Como buen ejemplar del "arcade pocket" que se precie, el juego ha cuidado con especial mimo la vertiente musical, en concreto los efectos de sonido a la hora de marcar los tiempos, las batallas o los bloques alineados. Una característica que la franquicia ha cuidado desde el inicio, gracias a la presencia de compositores como Kenji Ito, uno de los músicos de videojuegos más re-



putados de Japón y que, además de ser uno de los artistas de cabecera de, por ejemplo, Square Enix, también ha grabado para el prestigioso sello instrumental Windham Hill. Y es que el peso específico de la música en este tipo de juegos es más importante de lo que se piensa, y de hecho está muy presente en el capítulo de Mario, donde ya se sabe que los gags sonoros, melodías-tragaperras y jingles pegadizos han tenido siempre una importancia capital. Como curiosidad, se han importado numerosos sonidos de los primeros «Super Mario Bros» de la época NES, no solo por la nostalgia de buena parte del equipo GungHo sino para evitar que el juego sea relacionado automáticamente con







EMPIEZA UNA NUEVA PARTIDA







Pantallas más grandes

Pantallas un 90% más grandes que Nintendo 2DS
Nuevo diseño más estilizado
Compatible con todo el catálogo de Nintendo 3DS y Nintendo DS

Descargas más rápidas

Compatible con amiibo

Mejores controles

Poder de procesamiento mejorado

3D más confortable

new
NINTENDO 3DS

Ligera y personalizable

Pantallas un 20% más grandes que Nintendo 2DS
Compacta y con cubiertas intercambiables
Compatible con todo el catálogo de Nintendo 3DS y Nintendo DS





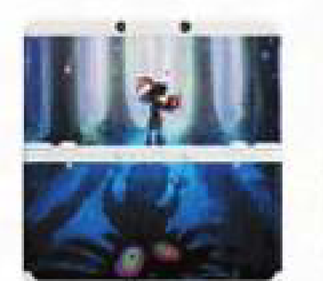
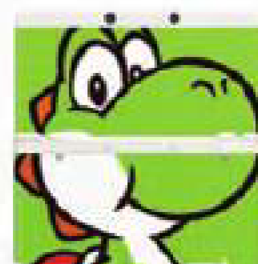


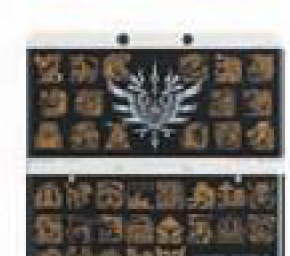




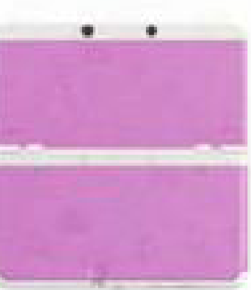
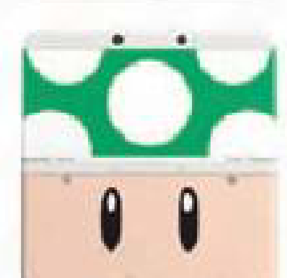
Nintendo
www.nintendo.es

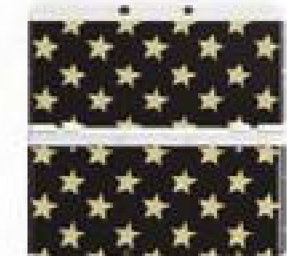
Personaliza tu consola

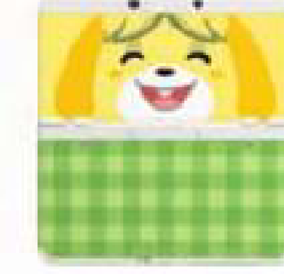
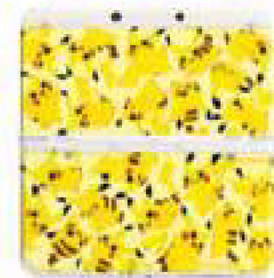
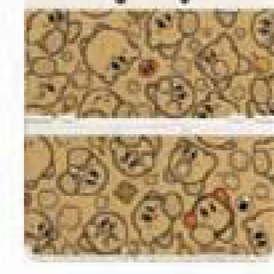






Juega con todo el catálogo de Nintendo 3DS

NINTENDO 2DS



La opción asequible

Diseño no plegable más ligero
Reproduce todos los juegos de Nintendo 3DS, pero sin opción 3D
Incluye cargador





129,90€*





El Corte Inglés

*Precio en El Corte Inglés








Xenoblade Chronicles 3D

Uno de los títulos más aclamados de Wii llega con un profundo lavado de cara y en tres dimensiones. «Xenoblade Chronicles 3D» es tan potente que si quieres llevarlo en el bolsillo deberás tenerlo con New Nintendo 3DS.

Cuando hace unos meses se anunció la cuarta revisión de la consola portátil de Nintendo, una de las características más anunciadas fue el aumento de la potencia que suponía el nuevo hardware. Como todas sus predecesoras, era compatible con el catálogo completo de Nintendo DS, pero la mayor velocidad de proceso y superiores características técnicas estaban enfocadas a ofrecer juegos más exigentes y exclusivos para esta plataforma. El primero en llegarnos es «Xenoblade Chronicles 3D,» un título que aprovecha a tope las posibilidades de New Nintendo 3DS.

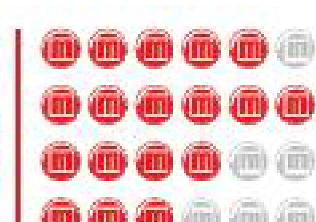
En el juego tomamos control de Shulk, un huérfano que tiene una poderosa espada mágica y que vive en una tranquila ciudad del planeta Bionis. Se dedica a la arqueología, a coleccionar escarabajos y a repeler ocasionalmente ataques de los Mechon, una raza de robots que también vive en su mundo. Después de un encarnizado ataque de estos enemigos, Shulk pierde a unos cuantos conocidos, por lo que decide reclutar al resto de amigos para encontrar la manera de devolver la paz a la tierra que habita.

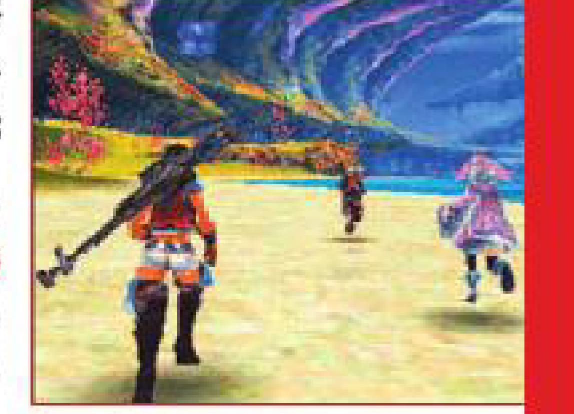
El remake que recibe ahora New Nintendo 3DS mantiene o incluso mejora el ya de por sí excelente apartado visual y sonoro. El horizonte está plagado de localizaciones que visitar, los modelos de los personajes están muy detallados y el efecto 3D que dota de profundidad a todo es sencillamente magistral. Además, la velocidad de carga es todavía mayor gracias a que no lee de disco sino de cartucho, por lo que toda la experiencia mientras manejamos a Shulk fluye todavía más natural que antes.

Según vayas luchando, una barra de equipo irá

Nintendo | RPG | Abril | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



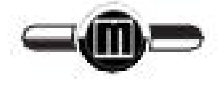






Novedades por un tubo

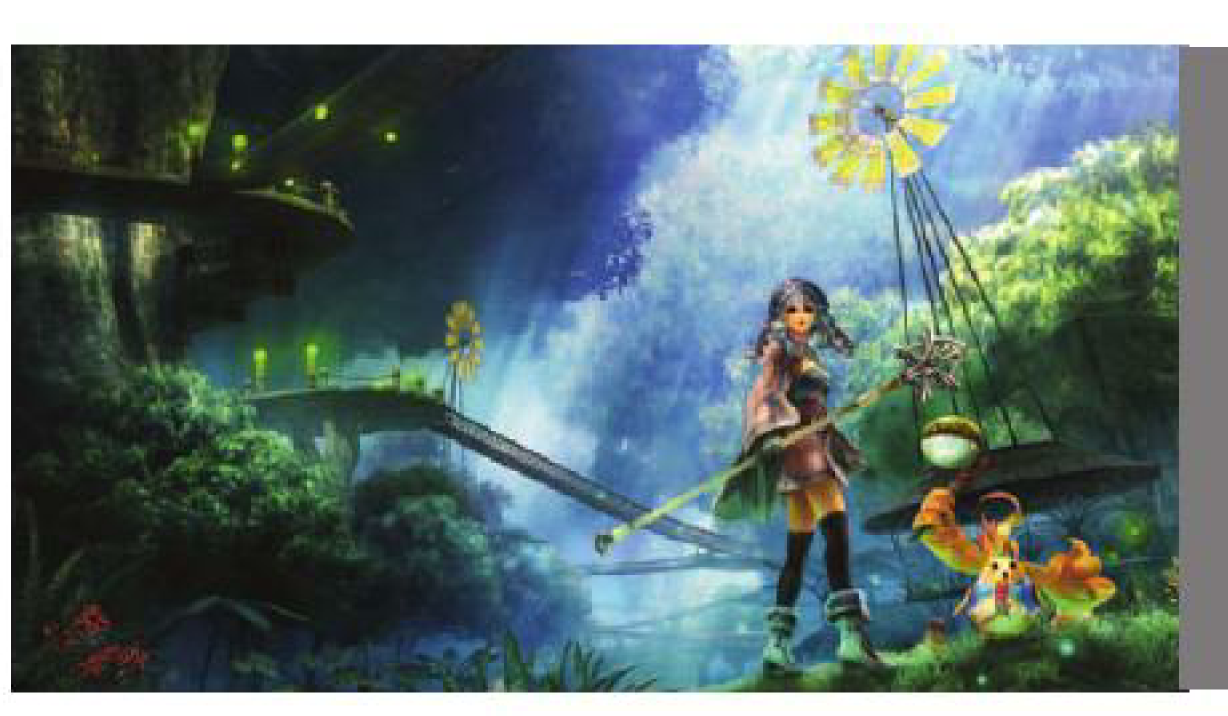
Gracias a los botones ZL y ZR, el control en New Nintendo 3DS es todavía más intuitivo. Con ellos podemos dar órdenes a nuestros compañeros, o bien saltar entre las bellas localizaciones de Bionis. Por otra parte, tenemos la opción de escuchar de manera individual los aclamados temas de la banda sonora, que están disponibles en el menú principal. Además, podemos observar con detalle los modelos tridimensionales tanto de enemigos como de aliados, en un apartado que no contenía el juego original.





Un mundo por descubrir

Los escenarios de Bionis tienen un sabor a ecosistema real, y el juego constantemente te invita a que lo descubras por tu cuenta. En todos sus valles, laderas y campos vemos a criaturas de todo tipo que pastan tranquilas y no atacarán a menos que les provoquemos, pero algunas de ellas son agresivas y nos plantarán cara en cuanto nos vean o nos oigan. No será raro cruzarnos con bichos cincuenta niveles por encima de nosotros, así que no te hagas el héroe y huye de ellos. Con un simple manotazo pueden acabar contigo.

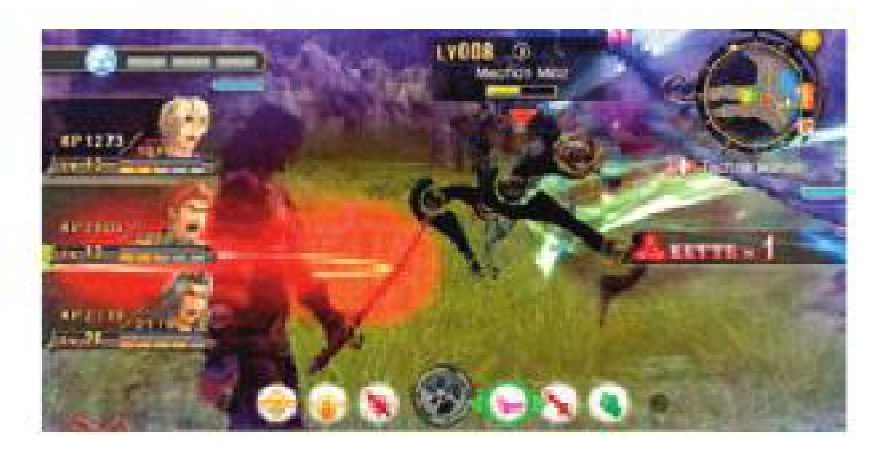


Bionis es tan grande y bonito que tendrás ganas de recorrerlo de cabo a rabo. Pero, como en el mundo real, ten cuidado cuando te vayas de explorador, porque no hay muros invisibles que te protejan de una caída desde las alturas. A cambio, si eres lo suficientemente atrevido, descubrirás zonas secretas inaccesibles a menos que des un buen salto. Bajo un cielo azul y luninoso, la aventura siempre puede dar un giro inesperado.

aumentando. Esta barra está dividida en tres segmentos, y si uno de tus compañeros cae en la batalla, puedes recuperarlo gastando uno de ellos. Cuando la barra está llena, tienes la posibilidad de gastarla en un ataque combinado, en la que tus personajes se van turnando para encadenar una embestida muy poderosa. Además, según vayas utilizando a unos u otros con mayor asiduidad, se crearán vínculos entre ellos que desbloquearán ataques especiales

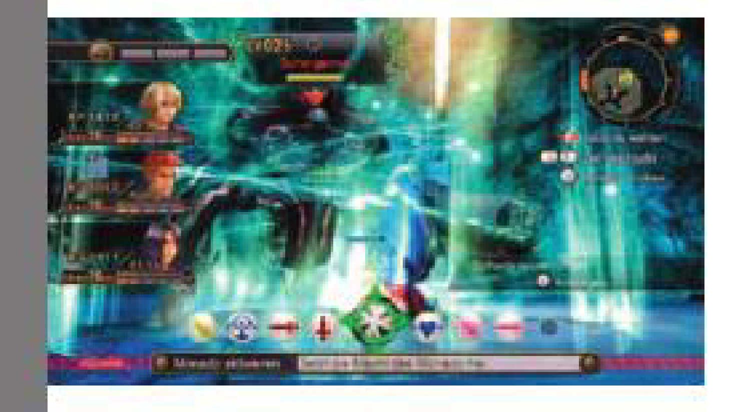
Sin lugar a dudas, «Xenoblade Chronicles 3D» es una adaptación perfecta de uno de los juegos más importantes en el género de los últimos años

En el mundo de los videojuegos de rol, es difícil saber con exactitud cuándo los japoneses se cayeron del pedestal en el que estaban a finales del siglo pasado y principios de éste. De obras maestras irrepetibles pasaron a unos diseños desfasados y facilones, restando gradiosidad a los desarrolladores que siempre fueron un referente en este género. «Xenoblade Chronicles 3D» es una de esas excepciones que mantienen la esperanza viva, gracias a sus ideas bien ejecutadas y un resultado técnico muy elaborado. Se trata del mejor JRPG que hemos visto en años, y si no has podido jugarlo antes o simplemente quieres ver las novedades que incluye respecto a Wii, no te puedes perder esta espectacular adaptación para New Nintendo 3DS. Juegazo sin ambages.

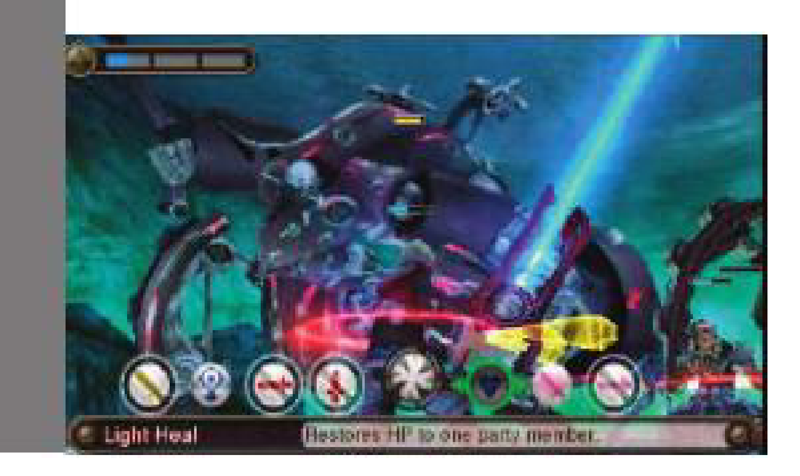


Guía de juego

El sistema de batalla es muy similar al de «Final Fantasy XII», mientras que la ingente cantidad de misiones secundarias es un claro guiño a «World of Warcraft». Según vamos adquiriendo experiencia y puntos, podremos ampliar nuestro armario de manera exponencial, personalizando las armas con gemas, artículos decorativos o mejoras. Durante la batalla, con-



trolaremos directamente sólo a un personaje. El resto atacarán de manera automática a los enemigos que tengan cerca, y nuestra tarea consiste principalmente en administrar cómo lanzan los ataques especiales. Éstos se pueden activar en cualquier momento, pero tienen un período de recarga antes de que se puedan utilizar de nuevo. La mayor complicación de la estrategia es saber cuándo es el momento idóneo para atacar, cuándo nos toca defender a los nuestros y cuándo es la ocasión para lanzar los hechizos, sobre todo porque los enemigos nos obligarán a estudiar cada combate como si fuera único.





Inazuma Eleven Go Chrono Stones Llamarada Trueno

Nintendo | Aventura, deporte | Marzo | 12+
www.nintendo.es

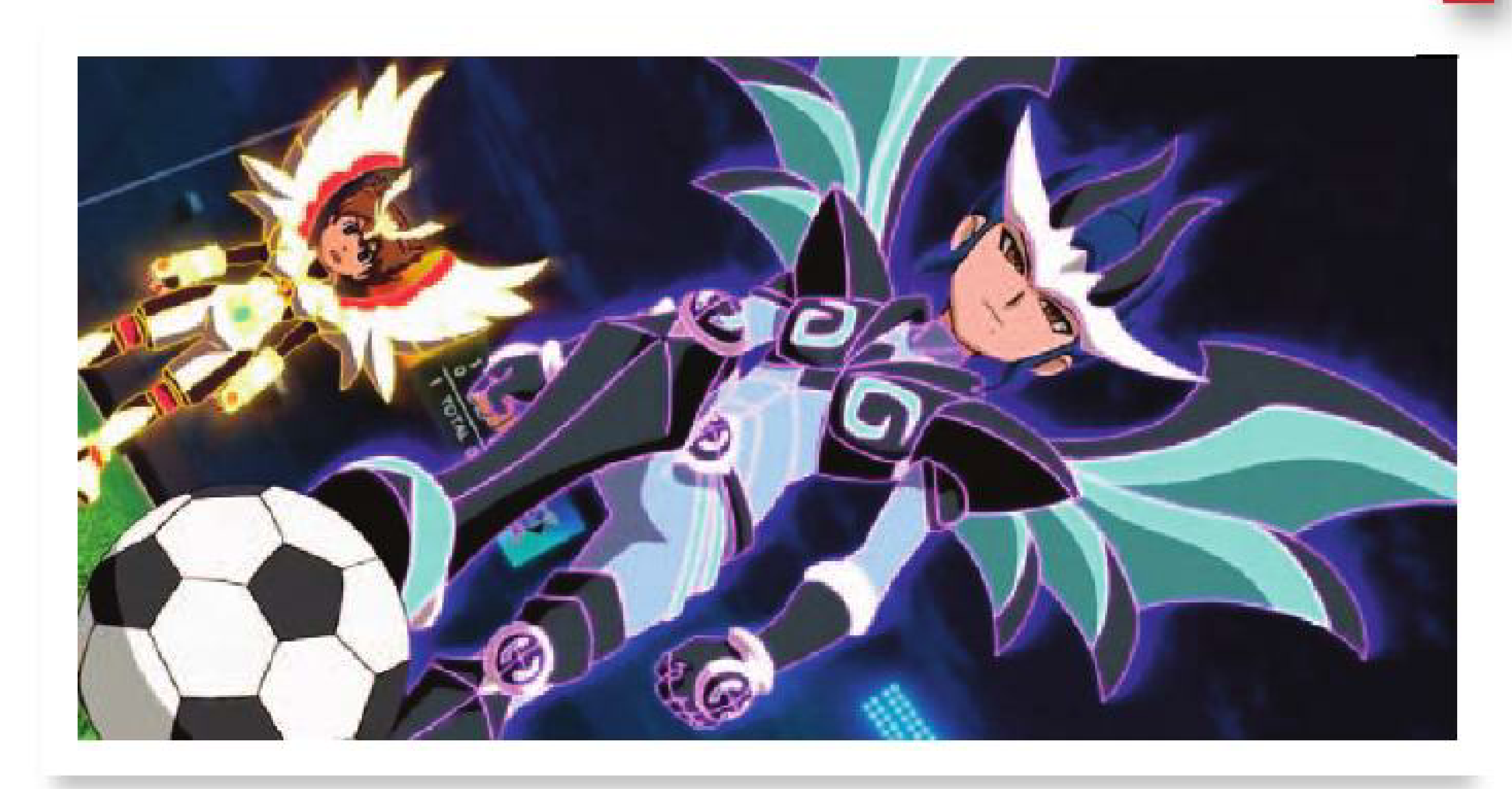
Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●○○○

Pizarras paralelas

En esta entrega doble tampoco falta una especial relevancia al contenido propio de cada versión del juego, como viene siendo ya marca de la casa: esto es, cada cartucho nos proporcionará distintos jugadores y situaciones y, por supuesto objetos y cinemáticas exclusivas. Por ejemplo, en «Llamarada» triunfarás con el equipo Garras del Sur, los ases de la Tormenta Solar, el Ritmo Agresivo, la Fortaleza o el Agujero Luminoso como tácticas infalibles, y en «Trueno», con los Colmillos del Norte y su Carga Vampiresca, Disparo Dragón y Nube del Destino y como supertécnicas fetenes.

Ardor guerrero

Uno de los puntos calientes de ambos juegos es, cómo no, el sistema Espíritu Guerrero, en el que los jugadores pueden acumular potencia, desbloquear movimientos especiales y mejorar sus estadísticas. Ahora es mucho mejor que en anteriores entregas de la serie gracias a que pueden llevárselo durante el partido. Esto significa que el Espíritu Guerrero rodea y blinda al jugador como si se tratara de una armadura, de manera que lo convierte en un jugador más fuerte y poderoso, pudiendo realizar acciones espectaculares y estratosféricas. Lo que se dice un deportista galáctico.



La saga arcade-futbolera por excelencia celebra su medio millón de unidades vendidas en terreno patrio con otra dupla sensacional.

Parece imparable la marcha de la franquicia «Inazuma Eleven». Principalmente en nuestro futbolero país: nada menos que medio millón de unidades lleva despachada la saga desde su nacimiento hace media docena de años, y 100.000 unidades solo en 2014. La verdad es que Level-5 ha sabido dar con la tecla para encandilar a los jovenes jugones familiarizados con el lenguaje Pokémon y hasta los más talluditos nostálgicos de Oliver y Benji. Y si se despachan las sucesivas entregas de dos en dos, mejor. Justamente ese doble pivote es el que vuelve a saltar al campo con «Go Chrono Stones», que parte de una premisa aterradora para sus fans y soñada por más de un ciudadano de a pie: un mundo donde no existe el fútbol. Y en este panorama aterriza Arion Sherwind, futbolista revelación de la serie «Go» y que heredó el brazalete de capitán de la serie del pichichi (o mejor dicho "zamora") Mark Evans.
Así, Arion deberá superar el shock de descubrir que todas las hazañas legendarias conseguidas por el Instituto Raimon de repente son totalmente desconocidas: donde una vez se llenaban estadios de fútbol, ahora solo habían canchas de baseball vacías. Los niños habían sustituido los goles por el baloncesto, la gimnasia, la música o la caligrafía. En un mundo paralelo en el que el fútbol ha dejado de existir, Arion deberá descubrir qué ha pasado con el deporte rey, enfrentarte con las oscuras intenciones de El Dorado (el nuevo consejo de gobierno mundial), y plantar cara a numerosos villanos para poder devolver al mundo su deporte más preciado.
Tanto «Llamarada» como «Trueno» vienen con muchas mejoras en sus modos de juego. Una de las novedades inédita en un juego de "Inazuma" es el nuevo Miximax, en el que un jugador puede incorporar el aura de otro jugador al suyo y hacerse más fuerte y poderoso, desbloqueando infinitas combinaciones de habilidades entre personajes. Si a eso le sumamos la nueva armadura portátil Espíritu Guerrero, podremos disfrutar de algunos de los mejores equipos de toda la serie. Igual que en anteriores entregas, la vertiente multijugadora será crucial, ya que se podrá jugar hasta con cuatro jugadores en modo local gracias a la conexión inalámbrica. Además, a partir del lanzamiento, nuevos jugadores y objetos estarán periódicamente disponibles para descarga, permitiendo a los usuarios mejorar constantemente a su equipo. En fin, que el balón más dicharachero y explosivo del mundillo portátil vuelve a ir a toda mecha.

> «Llamarada» y «Trueno» acogen más supertécnicas, más interconexión y mejores gráficos para una historia épica. Doble golazo

El cuarto gol fue anotado! El marcador a cambiado!

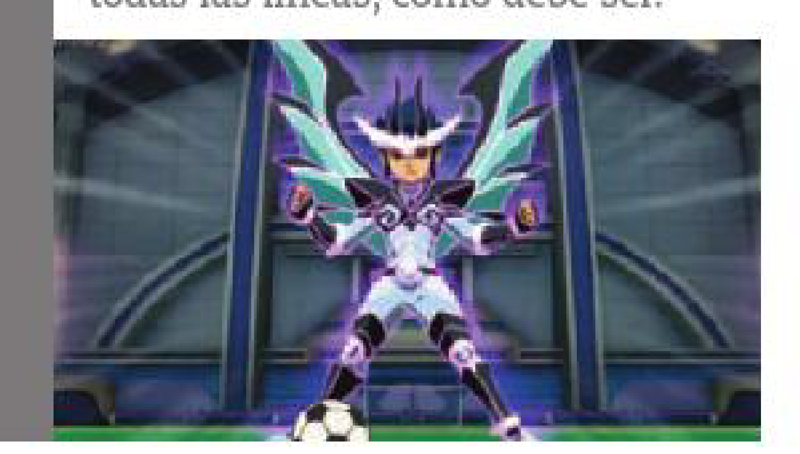
Aunque en Japón ya llevan más de dos años disfrutando de sus prodigios y "rabonas", esta quinta entrega de la saga se antoja una de las más emocionantes para el público occidental. No solo por su amalgama de trucos y habilidades de ciencia-ficción, sino por una historia sugerente, futurista y también puntiaguda, con una "mafia" como El Dorado deseosa de destruir el fútbol caiga quien caiga.

Guía de juego

El crack de la saga se sentirá como Pedro por su casa con estas dos nuevas entregas, pero tanto él como el recién llegado tendrán que tener en cuenta algunas peculiaridades para sacarle todo el jugo al partido. Y algunos trucos fantásticos como, por ejemplo, la Armadura de Espíritu Guerrero, una chistera llena de supertécnicas solo al alcance de los más jugones que



hayan terminado la historia y hablado con el anciano de la Torre Inazuma. Para llegar a ese punto, tendremos que echar mano de estrategias como la posibilidad de fusionar a un jugador con el aura de otro por medio del Mixi Max, otro "regate" de campanillas.
Aparte, también podremos viajar a varias épocas en el tiempo, conocer el poder o daño provocado por una supertécnica y mejorar el rendimiento de los porteros con su "barra de despejes". Y ojo a las "parallel stones", que permiten ver eventos alternativos a la historia principal, multiplicando la jugabilidad y pique hasta el diabólico nivel 99. Más y mejor en todas las líneas, como debe ser.



Mario Kart 7

New Nintendo 3DS y su amplio arsenal de encantos han venido para alargar la vida de nuestros juegos de siempre. ¡«Mario Kart 7», a la palestra!

Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es un tiburón surcando el océano? ¡No! ¡Es Mario!, que vuelve por tierra, mar y aire para revitalizar su séptima entrega automovilística y probarla en New Nintendo 3DS, una maravilla tecnológica le viene de perlas al bólido de la gran 'N'.

Si ya el sistema de controles en 3DS suponía un verdadero salto en precisión y control, con nuevas habilidades como el derrape con impulso y la recuperación del rebufo, en la nueva consola, las curvas, incluso las más cerradas , se quedan en mantillas con los nuevos botones. Con los nuevos gatillos ZL y ZR nos sentiremos más seguros al volante sin bajar nuestro nivel de velocidad. Su diseño ergonómico también se adapta mucho mejor a los movimientos de la mano y añade velocidad a la partida, combinando botones con destreza y rapidez. Además, la experiencia jugable gana enteros y realismo con su avance gráfico y sistema estereoscópico mejorado, imprimiendo una sensación tridimensional mucho más poderosa y vertiginosa. Los paseos en ala delta y las inmersiones acuáticas serán un auténtico viaje.

> Tus corredores favoritos se presentan más guapos y más vivos que nunca en New Nintendo 3DS

Los 32 circuitos de «Mario Kart 7», entre ellos recorridos inéditos como la isla Wuhu, constituían una ración suficiente para echarle horas al invento, pero gracias a su hardware renovado, CPU más potente y la mayor duración de baterías, las partidas se alargarán considerablemente. Muchas de las pistas, como el Castillo de Bowser, ya eran viejas conocidas, pero la nueva consola permite apreciar su amplia gama de detalles con su aumento de pantalla del 20% en el tamaño normal y un 90% en su versión XL. Y ojo a cómo la inspiración artística mostrada en la Senda Arcoiris, se manifiesta en todos los detalles.

Con New Nintendo 3DS, tus juegos viejos parecerán recién salidos de la sala de máquinas.







3D superlativo

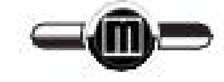
Una de las novedades más rompedoras que trae la nueva consola es la inclusión de una función 3D superestable. Este sistema se encarga de localizar vuestra carita con su cámara interior para no entorpeceros la sensación tridimensional en ningún momento, por mucho que os cabreéis y hagáis aspavimientos, os mováis con brusquedad, os echéis una carrerita con la consola en a mano o hagáis el pino puente sobre el sofá mientras jugáis. Esta modalidad os introducirá en un universo único capaz de aislaros del mundo real durante unas horas de diversión total.





«Mario Kart» for ever

Todo comenzó en 1992 con la SNES: ocho jugadores, 20 pistas y la diversión de jugar con amigos. La esencia y jugabilidad perduró en Nintendo 64 con la mejora gráfica, y en la versión para GBA con el acertadísimo salto a la portátil. Al suelo repleto de plátanos, la entrega de Game Cube introdujo armas específicas y otro avance gráfico, y pronto vino el primero para 3DS, casi insuperable. Pero una consola revolucionaria con volante, Wii, trajo consigo una nueva generación de contenidos. El trabajo con «Mario Kart» parecía hecho. No fue así. Si ya «Mario Kart 7» en 3DS parecía no tener rival con el 3D, más objetos y la modalidad tierra-mar-aire, llega New Nintendo 3DS y nos garantiza las más altas cotas de diversión.



Multiplica sensaciones con amiibo

La magia **amiibo** se cuela en nuestros juegos favoritos de Wii U con multitud de desbloqueos y nuevas experiencias. Lo vas a pasar en grande.



MARIOKART 8

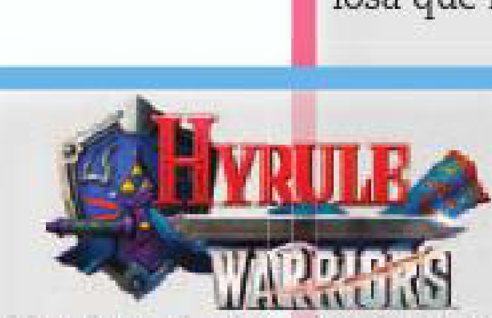
Personaliza tus bólidos, disfruta de la anti-gravedad y comparte la experiencia con hasta 12 amigos y corredores de la talla de Peach o Fox, que prestan sus trajes para acicalar a tus Mii. Solo hay que actualizar el juego a su versión 3.0, colocar la figura sobre el lector NFC del GamePad y pisar fuerte el acelerador. Pura diversión con la escudería amiibo al volante.



Mario, Pikachu, Kirby y hasta 29 amiibos hasta la fecha, están preparados en el cuadrilátero para subir de nivel y lanzar a los enemigos fuera del escenario o conseguir el 999% de daños. Tu combativo amiibo tiene una montaña de movimientos y habilidades por descubrir y perfeccionar, muchas de ellas totalmente personalizadas.



Sin botones y herramientas con las que saltar, nuestro Toad ha ascendido a capitán cazatesoros para husmear entre las plantas, lanzar nabos y viajar en vagones hasta alcanzar la estrella final. El GamePad, la herramienta más preciada de nuestro maletín, nos ayudará con la profundidad de los escenarios tridimensionales. Con nuestro Toad amiibo, despertaremos a un compañero clónico de 8 bits que se halla escondido y que nos prestará sus habilidades en determinados niveles. ¡La bomba!



El hack 'n slash se ha doctorado en Nintendo y nos sorprende con este combate masivo que mezcla el universo Zelda con la acción de Dynasty Warriors. Como amiibo, destacan las figuras de Link y Toon Link, capaces de desbloquear el ya conocido Aerodisco, mientras que Sheik nos echará un cable con la ocarina en cualquier instamte.

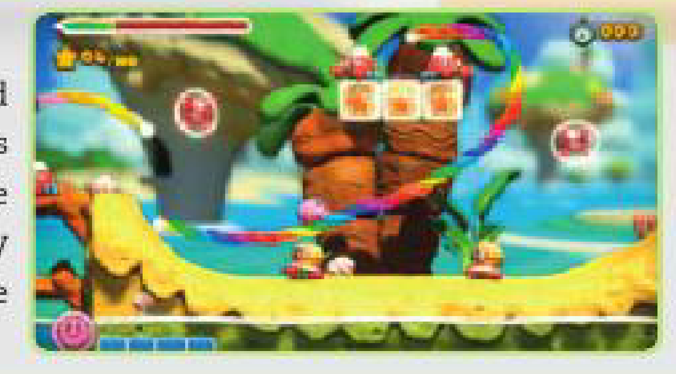


Descubre los setenta minijuegos disponibles y alcanza la máxima expresión de la saga con amiibo Party, la guinda (o figurita) del pastel. Tráete hasta cinco colegas a la fiesta más escandalosa que han preparado en Nintendo y recorre al tablero hasta alcanzar la estrella. La fiesta, con amiibo, es más legendaria, y a pesar de Bowser. (Ver análisis pág. 22)

Y PRÓXIMAMENTE...

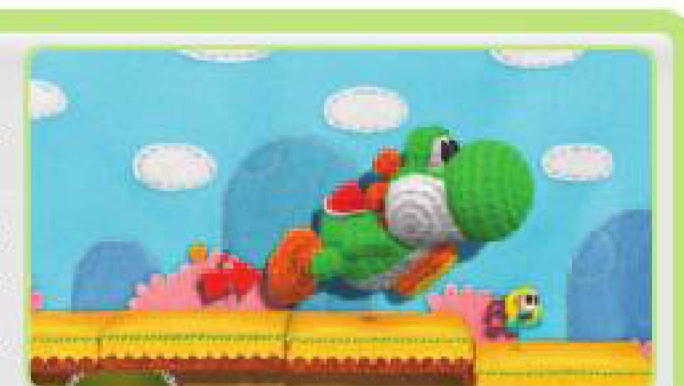
Kirby y el pincel arcoiris

En este próximo plataformas, el GamePad y el lápiz táctil son claves para trazar líneas por las que Kirby ruede en este mundo de plastilina. Tanto Kirby como Dedede y Meta Knight están listos para vestirse de amiibo y desbloquear accesorios.



Yoshi´s Woolly World

Para Yoshi no hay límites y pronto se verá atrapado por un inmenso telar donde deberá desarrollar habilidades relacionadas con la lana. El aumento de tamaño, las transformaciones, el multijugador y el Yoshi amiibo serán algunos de sus recursos.





Mario Party 10



Nintendo | Party, Minijuegos | Marzo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

amiibos para siempre

El puntazo de esta entrega es su compatibilidad con los muñequitos de amiibo, que nos permitirá acceder al modo amiibo Party, donde reinventaremos la acción clásica de la saga, disfrutando hasta con cuatro jugadores con los que nos podremos aliar y recoger Insignias que nos concederán habilidades especiales para robar monedas al contrario o cambiar de tablero a nuestro antojo. Los amiibos compatibles serán los ya disponibles de «Super Smash Bros» (Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Bowser, Estela, Donkey Kong y Wario), más los seis primeros mejorados en la nueva línea "Super Mario Collection" (ver pie de foto).

Todos contra Bowser

Y ojo con ello porque «Mario Party 10» también trae otro fetén modo de juego típicamente Wii U: se trata del extravagante Bowser Party 1 contra 4, que nos pone en la piel y el caparazón de Bowser, armado con el GamePad a pleno rendimiento, que le permitirá aplastar al enemigo en sus intrincados y endemoniados minijuegos a su mayor gloria, mientras que los otros cuatro jugadores del Equipo Mario tendrán que unir sus fuerzas para escapar de sus garras y llamaradas. Así viviremos la diversión y la emoción pegado al cogote a partes iguales.



La jarana más desenfrenada del planeta Nintendo da la bienvenida a nuevos invitados (amiibo) y con Bowser de vecino aguafiestas.

El bueno de Mario lo mismo se marca unos puzzles en 3DS como devuelve a una de sus franquicias mejor avenidas a su territorio natural: las consolas de sobremesas. Porque «Mario Party» dio sus primeros pasos en la legendaria Nintendo 64, y se consagró en la no menos añorada GameCube. Y, aunque también proporcionó momentos memorables en la acera portátil (la última vez, hace unos meses, con ese «Island Tour» para 3DS), su auténtico desmelene jugón llega en campo abierto y a lo loco. Encima, con el plus de compatibilidad con **amiibo**, la nueva joyita de la casa que sigue evolucionando mejor que Pikachu tras tomar un té con Tesla. Así que hete aquí «Mario Party 10», con nuevos tableros, nuevos minijuegos (más de 70) y nuevas casillas especiales para conseguir estrellas extra y catapultar la diversión para toda la familia. Porque la vertiente festiva y jaranera típica de la saga merece ser disfrutada en buena compañía, para poder sacarle el jugo a todos los modos de juego, clásicos y reforzados, que vuelven a estar presentes en esta entrega. Por ejemplo, el modo Mario Party, que nos propone subirnos a un vehículo con otros jugadores para dar la vuelta al tablero y conseguir un buen saco de miniestrellas. Una fiesta suprema y sorpresa donde nunca se sabe lo que va a pasar, ya que hay gadgets y fichajes en cada esquina, incorporaciones inesperadas, personajes enjaulados y más conejos en la chistera marca de la casa.

En cuanto a los minijuegos, el gran sello de la saga, vuelven a dar el do de pecho en todas sus variantes: competiciones de todos contra todos o por equipos, pruebas de disparo y puntería fina, guiños arcade a los clásicos de la casa, emocionantes pruebas de carreras con todos los personajes disponibles, como Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Donkey Kong, Toad, Toadette o novedades como Rosalina, Spike o el mismísimo Bowser... Si a esto le añadimos el humor, o la "mala" idea, siempre presentes en un «Mario Party», y un diseño de escenarios sencillamente fantástico, con tableros para todos los gustos como el castillo de Peach, la fortaleza de Bowser, la selva misteriosa, el mundo submarino, el mundo aéreo de Meringue Clouds, de "New Super Mario Bros U" o ese enorme parque atracciones de Yoshi, estamos ante uno de los mejores episodios de la serie, que ya es decir.

Lo dicho, a darle al dado con todo el efecto del mundo porque esta fiesta es de las que hacen época. Ríete del gran guateque.

> Nuevos tableros, vehículos y modos de juego, 70 minijuegos burbujeantes y sorpresas en cada casilla suben el nivel de la saga

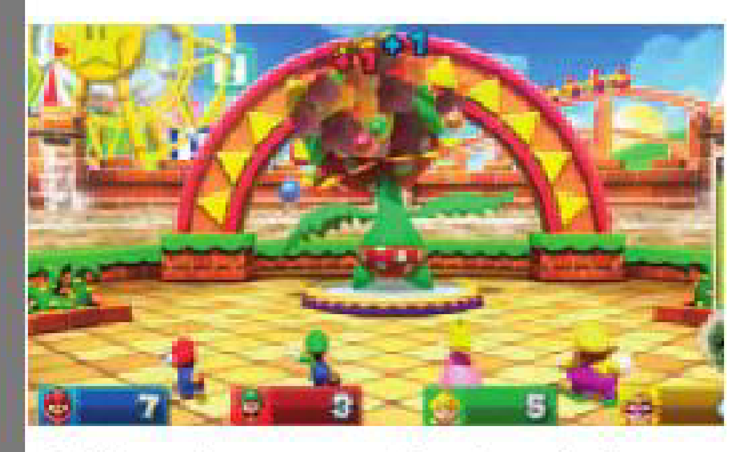


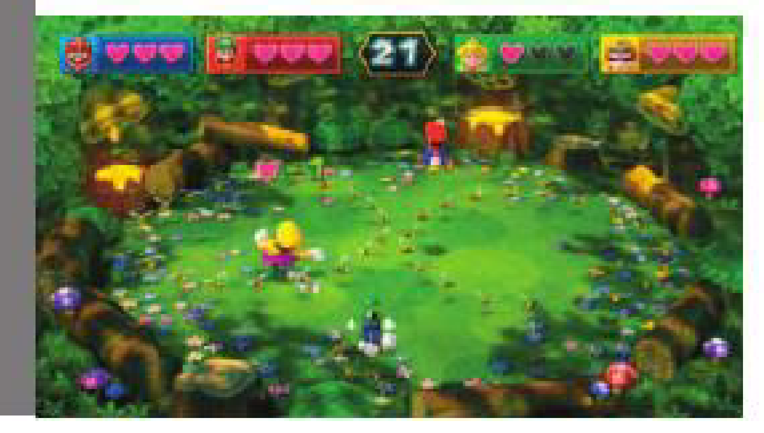
El lanzamiento del juego es la ocasión ideal que aprovecha Nintendo para presentar una nueva línea amiibo de su tropa marióﬁla. Así, bajo la etiqueta de «Super Mario Collection», tendremos a Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Bowser y el propio Mario con looks renovados y funciones extra, listos para arrasar en los tableros más dicharacheros de Wii U. Todo, como vemos, en bonitos packs especiales a gusto del consumidor.

Guía de juego

Posiblemente estemos ante el juego más "aguafiestas" y menos "gentil" de toda la extensa carrera de «Mario Party». Todo, en el buen sentido y gracias a la omnipresencia de Bowser, encargado de chafarnos la diversión añadiendo un puntillo de humillación y frustración inédito en la franquicia.

Esta característica "chinchorrera" tiene una cara B que también entronca con la otra piedra angular del capítulo: la solidaridad y trabajo en equipo de los "buenos", ensamblados bajo el paraguas amiibo, que nos regalará una vuelta de tuerca en la clásica jugabilidad de la franquicia. Por cierto, ojo a la mayor presencia de vehículos en los tableros, que agiliza y dinamiza la acción cosa fina. En cuanto a los minijuegos, todo en orden, con muchas bombas, obuses y misiles en las batallas contra los jefes finales, mayor presencia deportiva (desde golf a tiro con arco) y más interacción con el medio ambiente de unos tableros algo abarrotados y con algo de "horror vacui". Mejor que sobre a que falte, ¿no?







Fdo. Carlos González

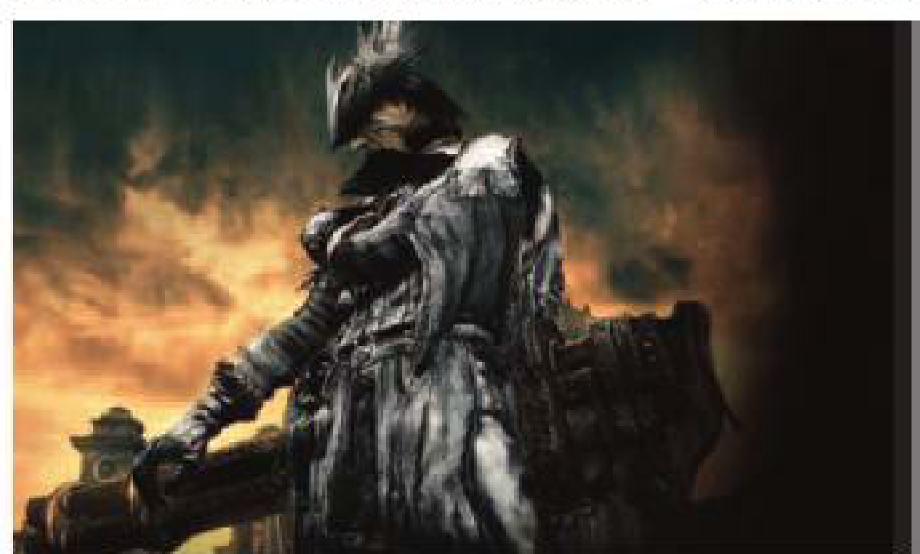
Bloodborne

De los creadores del exitoso «Dark Souls» llega ahora un título que quiere abrirse paso en el mercado a base de mordiscos. A fe que tiene bazas para conseguirlo.

From Software ha pasado de ser un desarrollador de segunda a convertirse en un estandarte de la última generación de juegos japoneses con «Dark Souls». Lo que hacía especial a este título, entre otras cosas, era la exagerada dificultad con la que se penalizaba al jugador, algo que garantiza que aquellos que se adentren en la aventura sean fans incondicionales. La fórmula se ha repetido con «Bloodborne». En este título visitaremos la ruinosa ciudad de Yharnam, de la que se rumorea que tiene importantísimos poderes curativos. Durante años, muchos viajeros peregrinan a la ciudad con la esperanza de curar sus enfermedades, y nosotros tomaremos el papel de uno de ellos. Nada más llegar a Yharnam, descubriremos que la ciudad está arrasada por una epidemia que ha convertido a sus habitantes en criaturas bestiales. Aprovechando que se trata de un juego exclusivo de PS4, los desarrolladores han sabido exprimir de manera ejemplar las posibilidades

> Bajo una atmósfera aterradora, la acción se abre paso en cada esquina contra bichos de tronío

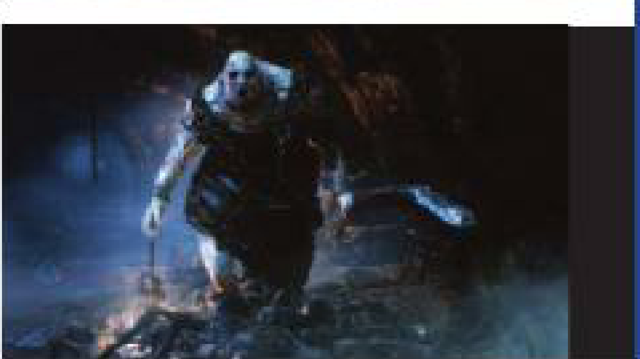
técnicas. El diseño de los escenarios es aterrador, pudiendo visitar todo lo que alcancen a ver nuestros ojos y temiendo todo aquello que no ven. Detrás de muchas esquinas nos esperan bichos de todo tipo, siempre representados de manera terroríficamente bella, y dotados de unas animaciones envidiables. En cuanto a los escenarios, el tono predominante es el negro, hasta el punto de que parece un juego monocromático, lo que acentúa la inquietud y no resta un ápice de vistosidad a los barrocos diseños de las calles.
Cuando un juego está tan bien diseñado como «Bloodborne», eres capaz de sobreponerte a la dificultad que plantea y vivirlo como un auténtico reto, uno de esos que hace mucho que no veías y que se acaba convirtiendo en un placer indescriptible.



Aunque acude a Yharnam en busca de la curación de sus males, el protagonista de «Bloodborne» no está precisamente manco. Maneja espadones del tamaño de una moto, y es más ágil que Usain Bolt y Messi juntos.

Sony | Acción, aventura
Marzo| 18+
www.playstation.es

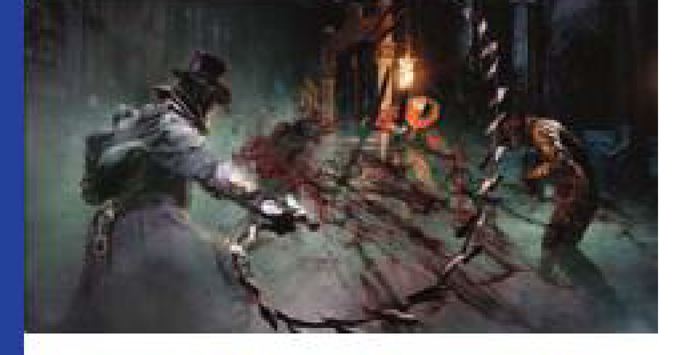
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Familiar pero distinto

Las luchas tienen mucho en común con juegos anteriores de esta compañía. Las contras tienen un efecto devastador, y los "parrys" hacen uso del demoledor arma que llevamos en la mano izquierda. Podemos disparar a bocajarro si pulsamos L2 justo antes de recibir un golpe, y mezclar los ataques fuertes y débiles funciona como de costumbre. Tenemos la posibilidad de personalizar los objetos secundarios que queremos, como guijarros o cócteles molotov, para repartir candela a distancia. Inmersos en la acción, no habrá quien nos pare.





Battlefield Hardline

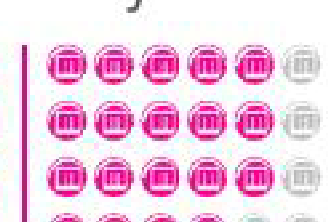
Los adoradores de 'The Wire' o 'Canción triste de Hill Street' están de enhorabuena: Visceral Game ha puesto a "patrullar" las malas calles de Estados Unidos a su saga más guerrera. Y nos encanta.

No ha sido tan radical ni traumático como cuando Dylan cambió la guitarra acústica por la eléctrica en el 66, pero casi. Hombre, esperemos que nadie grite a Electronic Arts "¡Judas!", como en el histórico concierto de Manchester, pero quizá a alguno le dé un vahído al comprobar cómo su franquicia bélica preferida ha abandonado (momentáneamente) la arena ensangrentada de Oriente Próximo para marcarse un "french connection" en los bajos fondos de las ciudades más peliagudas de Estados Unidos como Miami o Los Ángeles. Renovarse o morir, aunque en realidad la saga nunca se ha caracterizado por su tendencia al encasillamiento: lo mismo circulaba por las trincheras de la Segunda Guerra Mundial como saltaba a los cañaverales de Vietnam o se marcaba un conflicto a escala planetaria en el siglo XXII. Pero, eso sí, siempre dentro de los cánones del género bélico. Pero esta vez la cosa ha dado un buen volantazo, ya que el tono y la atmósfera pertenece al género policíaco más clásico, aunque siempre dentro de los parámetros shooter de la serie. Y todo con fundamento.

Así, tendremos la ocasión de meternos en la piel y el uniforme de Nick Mendoza, un poli joven pero curtido que, buscando venganza contra algunos compañeros que le traicionaron, pastoreará una de las divisiones más especiales de la ciudad contra el imperio de la droga. Toda la parafernalia noir y ochentera (tramas con guiños televisivos y reconocibles, coches patrulla aulladores, quinquis estratosféricos, atracadores enmascarados, calles repletas de trapicheos, conductas farrucas, distritos apaches...) se cumplen a rajatabla en una aventura donde, además

EA | Acción
| Marzo | 18+
www.battlefield.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Saca la 'pipa', poli

Como en toda buena ensalada de tiros con tomate, no puede faltar el aliño a base de pólvora nada mojada. Y aquí la armería está repleta de



regalitos tales como armas de fuego convencionales y propias de la "pasma", armas militares especializadas y contundentes, y hasta gadgets ficticios como escopetas recortadas, pistolas paralizadoras, tirolinas o ganchos que podremos utilizar a lo largo y ancho de los nueve mapas de operaciones disponibles. Vamos, que antes de tosernos, lo pensarán.



Tengan cuidado ahí fuera

Evidentemente, tratándose de la "marca Battlefield", el multijugador no podía ser otra cosa que brutal, con modos tan cañeros como Crosshair, Heist, Rescue, Hotwire o Blood Money, que nos garantizan misiones cinco contra cinco de rescate, asalto y caza intensas y explosivas. Pero lo que más sorprende del juego es el gran nivel del modo de campaña individual, con una curva de progresión muy bien medida, amplias opciones de mejora de equipamiento para Mendoza y sus chicos (desde el principio de cada misión) y una libertad y variedad jugonas de sombrerazo.



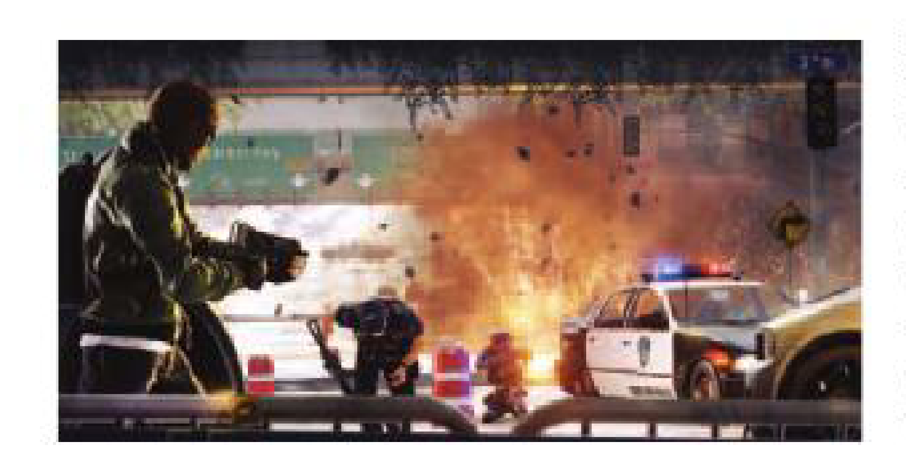
La expectación suscitada por este juego no tiene parangón en el mundillo consolero, superando la generada por títulos como «Destiny» en concepto de descargas previas. No es de extrañar, viendo el estimable caché de la saga «Battlefield», el espectacular cambio de ADN en su organismo jugón y, sobre todo, la brillantez de las escenas de acción, que van como una auténtica moto (más o menos, de la cilindrada de la máquina de la imagen).

de estar al lado de la ley, podremos ser criminales y poner en jaque a las fuerzas del orden.

Gracias al exquisito uso del motor Frosbite 3 (en nuestra memoria reciente las espléndidas vibraciones de «Battlefield 4»), Visceral Games ha logrado un espectacular cambio de tercio con un título que podría marcar un antes y un después en la franquicia (ya se habla de spin-off con secuelas en marcha), y con el que hacer realidad nuestros sueños infantiles de meternos de lleno en una película de policías y ladrones donde no queda ni títere con cabeza. De hecho, el nivel de destrucción e interacción con el medio es sencillamente gozoso: podremos ametrallar un laboratorio clandestino de marihuana, reventar la cámara acorazada de un banco, hacer volar por los aires un concesionario de coches...

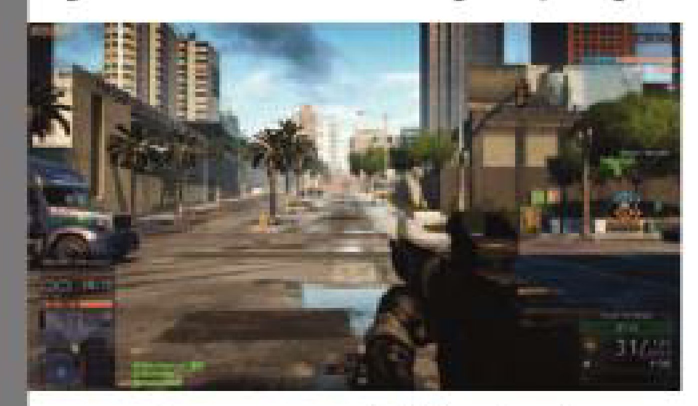
Metralla, acción (multi o single) y adrenalina por un tubo en un pitote de policías y ladrones con todos los ingredientes imaginables

Para que reine el caos, nada mejor que contar con una flota de vehículos que parecen autos de choque, y que nos permitirán acudir a cada punto caliente, atropellando a quien se nos ponga por delante o huyendo en moto con el botín. En definitiva, un vuelco magistral, cuidadoso (ojo a la música integrada milimétricamente en la acción) y con el asfalto a temperatura volcánica.



Guía de juego

El abanico de acciones disponibles en el juego es tan amplio como el surtidor de adrenalina que manará en nuestro interior en cada persecución, "palo", butrón o vendetta que acometamos. No importa si vamos en plan lobo solitario o con la "brigada del sombrero", o si caminamos con el demonio o con el código penal en la guantera. Así, lo mejor es recorrer el primer capítulo tutorial para familiarizarnos, por ejemplo,



con el arresto estilo "arriba las manos", las estrategias de cada patrulla, el sigilo e infiltración imprescindibles en algunas misiones, o la mejora de puntería, resistencia al daño o velocidad de recarga que obtendremos si seguimos al pie de la letra el manual de perfecto "madero".

Si no, la experiencia puede ser mucho más ansiosa, pero también mucho más corta. Y de lo que se trata en este juego es de progresar adecuadamente para no perdernos ninguno de los "subidones" que los papás de «Dead Space» nos tienen preparados.





Dying Light

Los creadores de «Dead Island» nos traen ahora una estupenda réplica de aquella joyita, que comparte muchas características y añade un buen puñado de novedades para vivir a flor de piel la aventura entre zombis.

Cuanto copias de manera descarada una obra tuya y la publicas como nueva... ¿se puede considerar plagio? Una mirada superficial a «Dying Light» puede hacer que nos planteemos esa cuestión. Los responsables de «Dead Island» han decidido crear un juego muy similar al que les hizo estar en todas las portadas hace unos años, pero en vez de denominarlo como una secuela o spin-off, han pensado que sería mejor empezar con una franquicia nueva, y vaya si funciona. No obstante, si eres nuevo en esta plaza del horror zombi, prepárate para flipar con una aventura de acción donde se respira poco, unos y otros.

Si empezamos por los parecidos, «Dying Light» es un survival-horror (al estilo «Resident Evil», pero en perspectiva de primera persona) que se centra de manera muy específica en las armas cuerpo a cuerpo. Y sin embargo, la jugabilidad tiene desde el inicio una diferencia sustancial: el parkour. Como pasaba en «Titanfall» el año pasado, aquí podemos correr por las paredes y saltar entre los tejados como si fuéramos un mono enfurecido de El Planeta De Los Simios. El objetivo, por supuesto, es mantenerte alejado de las hordas de enemigos no muertos que se congregan en las calles de Harran, la ciudad donde se desarrolla la acción. Si te mantienes por las alturas, serás capaz de esquivar a la mayoría de zombis que amenazan merendarte en cuanto te echan el ojo.

Otra de las adiciones que hacen que este título tenga algo más de personalidad es el ciclo día-noche. Por alguna razón, cuando se oculta el sol los bichos que pueblan el generoso mapa son mucho más ágiles que los pringados a los que nos enfrentamos bajo la luz del sol. Menos mal que hay

Warner | Survival Horror | Febrero | 18+
http://dyinglightgame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



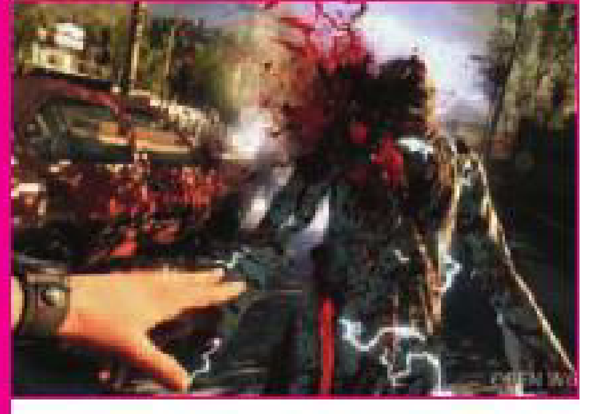






Los polacos a la conquista del mundo

Techland es una compañía aparentemente pequeña. Formada en 1991 en la pequeña ciudad de

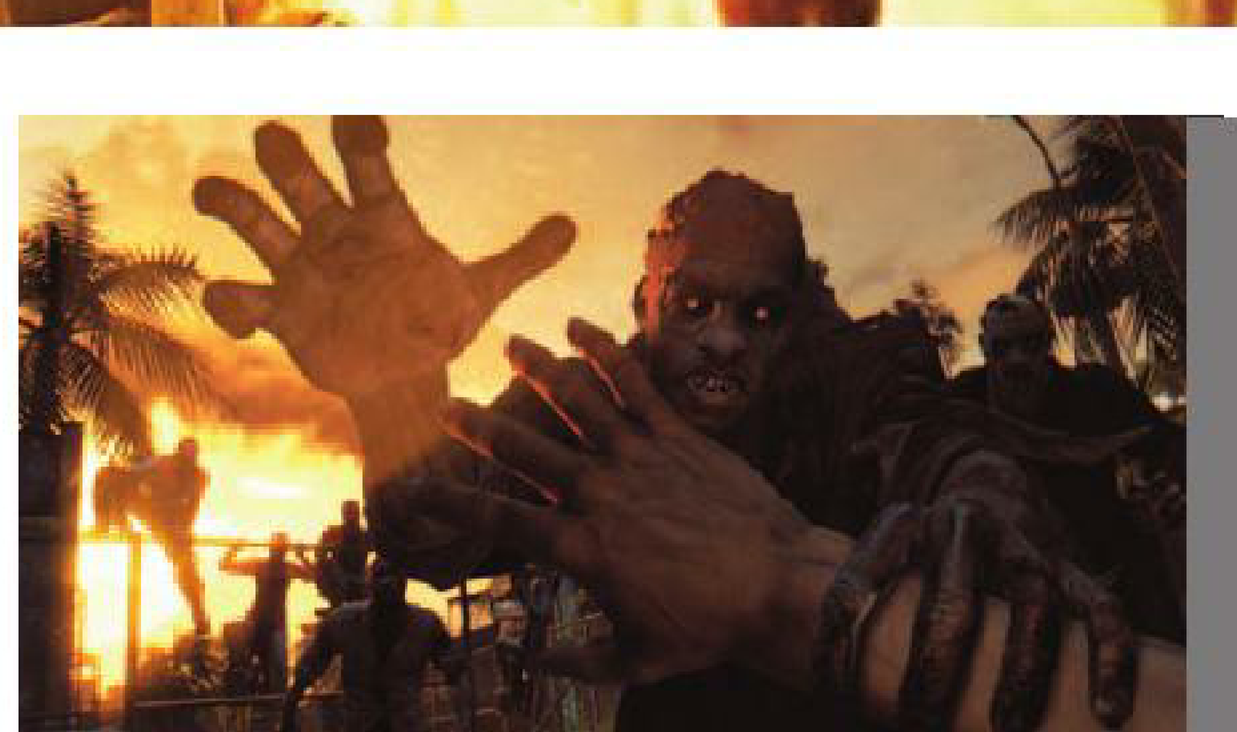


Ostrovo, no se dio a conocer de manera global hasta que publicó «Call of Juarez» en 2006, un pequeño éxito que le permitió aspirar a proyectos mayores. «Dead Island» fue en 2011 su siguiente pelotazo y, aunque repite argumento, con «Dying Light» quieren dar un paso más allá para afianzarse en el mercado de las consolas más potentes del momento.



Mens sana in corpore "serrano"

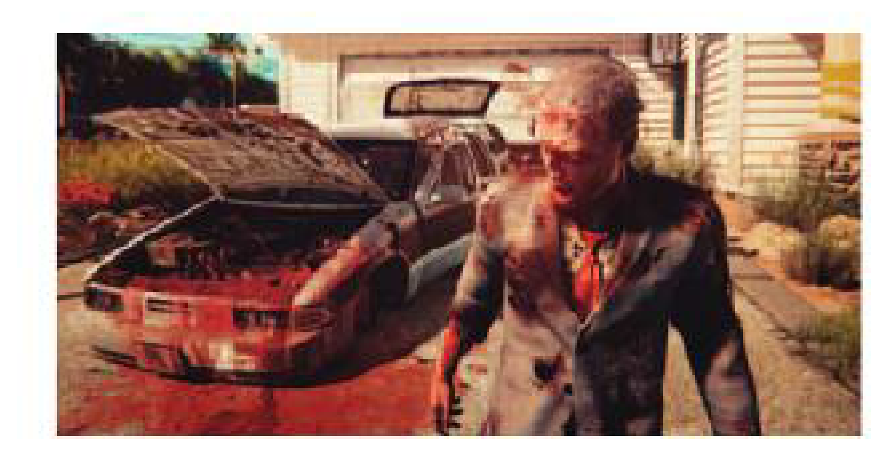
Tienes tres opciones de mejora de tu personaje: una para aumentar tus habilidades generales de supervivencia, otra para potencia de ataque y la última para agilidad. Sólo con moverte y explorar ganas experiencia, por lo que cada acción tiene un valor cuantificable. Te van a hacer falta todos los puntos que puedas, porque las armas son muy delicadas y tras unos pocos machetazos vas a tener que repararlas con objetos repartidos por el escenario. Y no te encariñes demasiado, porque hay un límite de reparaciones para cada una de ellas.tan más "combustible" a este título.



Los no-muertos no supondrán una amenaza demasiado grande durante el día, pero cuando el sol empieza a esconderse salen los malos de verdad. En el DLC gratuito 'Sé El Zombi', podremos cambiar nuestro papel y meternos en la "piel" de un muerto viviente muy poderoso, sediento además de sangre humana. Gracias a unos tentáculos seremos capaces de saltar con mayor facilidad que en el modo historia, que si no llega a ser por este capítulo extra, se hubiera quedado un poco soso.

unos cuantos refugios donde podemos esperar a que la luz brille de nuevo. Aunque ninguna de las dos ideas es especialmente original, no hay duda de que «Dying Light» es un juego más pulido y llamativo que «Dead Island». La estructura de las misiones recuerda bastante a lo que hemos visto en los últimos «Far Cry», y mantiene (o incluso supera) el portentoso nivel técnico al que nos ha acostumbrado la serie de Ubisoft. Quizá falle un poco la inteligencia artificial, ya que veremos a algunos zombis devanándose los pocos sesos que tienen por conseguir alcanzarnos en callejones sin salida o caminos imposibles para ellos.

> La ambientación en general saca buen partido de la potencia de la nueva generación de consolas, y el modo 'Sé El Zombi'es la repanocha

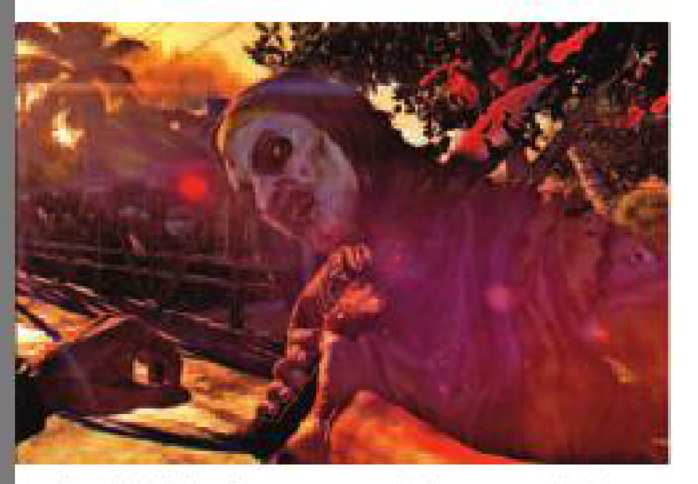


Bueno, quizá tengan la excusa de que estos seres no son muy listos, pero no estaría de más que hubiera un poco más de tensión en sus persecuciones. Para eso están los enemigos humanos, más escasos pero mucho más complicados de vencer.

Lo mejor del juego, como es habitual, es el modo multijugador. Se trata de pruebas simultáneamente cooperativas y competitivas, que aumentan su complicación si aceptamos objetivos secundarios durante las mismas. Es quizá la mejor excusa para comprarse este juego, una apuesta arriesgada de Techland que gustará especialmente a los fans de los muertos vivientes.

Guía de juego

Si has jugado a «Dead Island», las mecánicas de «Dying Light» te resultarán muy familiares. La patada que lanzabas en aquel título para mantener a los enemigos a raya es igual, la barra de resistencia se vacía de la misma manera al zarandear las armas, y la construcción de nuevos objetos es prácticamente idéntica. La mayor diferencia es el parkour, esa



habilidad para subir por sitios imposibles que se hace de manera muy sencilla. Pulsa el botón que tengas configurado mientras corres o saltas, y el prota se subirá a cualquier obstáculo que estés mirando. A la hora de luchar, siempre es mejor utilizar el sigilo, porque los enemigos acudirán en masa al lugar. No siempre será posible, pero cuando puedas, evita luchar con los zombis más letales y procura obtener refugio en alguna de las casas marcadas en el mapa, ya que llevas las de perder en un enfrentamiento cara a cara.



Evolve

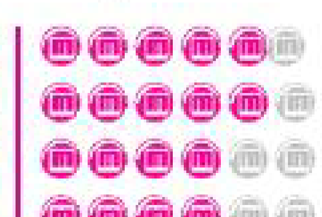
La nueva apuesta de Turtle Rock explora el misterioso planeta Shear y se gradúa con un modo multijugador que será recordado por los siglos de los siglos. Bueno, si es que queda alguien de la especie para contarlo...

La invasión de territorios inexplorados es una de las prácticas habituales fraguado por los humanos desde que conocieron los útiles para neutralizar enemigos. Ya lo hicieron con los indios, que pasaban el rato en armonía entre pipas de la paz y fogatas alrededor de las que cantaban el Kumbayá. Pero si son los alienígenas los que tratan de invadir nuestro territorio, el destino terrícola y, en concreto, de los cazadores de élite de «Evolve», es dar cera a la orla de monstruos viscosos que asolan el planeta Shear con la intención de destruir sus preciadas colonias. La historia no tiene mucho más desde el punto de vista de la narración, ya que la salsa de este suculento plato radica en su original modo multijugador asimétrico de cuatro contra uno (cuatro cazadores, un bicho). Igual que en el modo solitario, podemos situarnos en el lugar del monstruo o en el de los cazadores según el grado de bestialidad con el que hayamos amanecido.

Como en «Left 4 Dead», que comparte creadores con «Evolve», este equipo se complementa entre sí con la habilidad de un puzle tridimensional, en el que una pieza discordante será suficiente para echar el experimento abajo. Los cazadores se dividirán las responsabilidades entre Asalto, preparado con armamento futurista de toda índole, desde minas hasta escopetas de rayos para tirotear al monstruo; Médico, destinado a insuflar vida a los compañeros que hayan sido atacados; Apoyo, perfecto para guardar las espaldas del equipo; y Trampero, encargado de colocar las ratoneras en versión monstruo, como ganchos y campos de fuerza increíbles. Todos ellos estarán armados, pero será Asalto el encargado de apretar las tuercas al bicho con mayor inquina. Cada

Take 2 | Shooter
Febrero | 16+
evolvegame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Asfixiante

Su ambiente viciado y cargante tiene la misión de obnubilar la mente y llevarte por páramos con plantas gigantes, ríos viscosos y parajes en los que habitan criaturas in-



descriptibles. La escasa luminosidad que le han permitido desplegar al sol confiere un alto grado de misterio al asunto, aunque no nos permite visualizar con detalle su alto nivel gráfico. Tanto las criaturas como los personajes humanos están diseñados con meticulosidad, así como la extraordinaria selva con abundancia vegetal y animal que sirve como escenario perfecto.

Cazador o monstruo

La posibilidad de elegir uno u otro bando depende del grado de ayuda o compañerismo que necesites. Como bestia, la mayor parte del tiempo caminarás solo ante el peligro, pero tus movimientos especializados en ataques directos y poderes especiales (teletransporte, llamaradas, descargas eléctricas…) endulzarán la travesía, ya que tu principal objetivo es la destrucción de los huamanos. Como cazador, es importante trabajar en equipo y coordinarse sin sucumbir a la megalomanía. Cada uno tine su función y no es conveniente sacar los pies del tiesto.

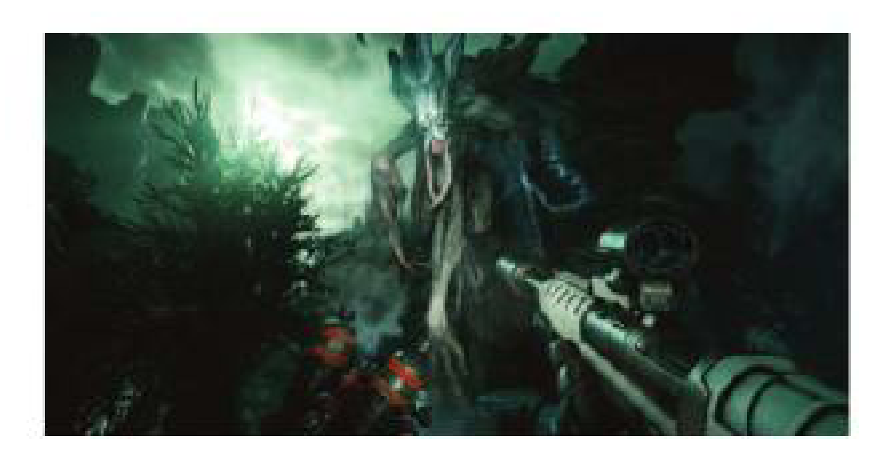
Las habilidades monsruosas son múltiples y variadas. Desde ataques violentos, ejecutados con botones y gatillos, hasta el sigilo, usando el atisbo de inteligencia escondido bajo esa capa de músculos e irracionalidad. Esta técnica silenciosa les sirve como arma para realizar ataques sorpresa, evitar dejar rastros de huellas e impedir que las aves se atolondren y alerten al enemigo de nuestra posición.Vamos, que el "angelito" se las sabe todas.

puesto tiene diferentes personajes, desbloqueables con la acumulación de puntos de experiencia en el llamado Dominio del personaje.

Si manejamos el monstruo, deberemos tener en cuenta que una criatura de estas características debe comer asiduamente para crecer fuerte. Así pues, es conveniente no dejar títere con cabeza y asolar la fauna autóctona para alimentarnos y evolucionar desde la primera fase hasta la tercera. A medida que avanzamos en la escala evolutiva, dispondremos de puntos para mejorar las habilidades de destrucción según el bicho escogido. El juego echa a andar con el Goliath, experto en ataques cuerpo a cuerpo y flamígeros, pero pronto desbloqueamos al Wraight y su teletransporte, al Kraken, especializado en la electricidad y primo hermano del Cthulhu de Lovecraft, y al feroz Behemoth.

> Las reglas del planeta jugón han cambiado: cazador o bestia, salvación o aniquilación, he ahí el nuevo dilema de todo gamer contemporáneo

Los modos multijugador e individual incluyen una partida rápida, importante para especializarse y acostumbrarse al uso de los mandos, pero también una serie de misiones o modos con objetivos específicos, ya seas el monstruo o formes parte del equipo de cazadores. Estas misiones pueden compilarse y formar parte de una experiencia exclusiva llamada modo Evacuación. Y en general, todas, son una pasada.



Guía de juego

En el modo Evacuación, con 800.000 rutas posibles gracias a la inclusión de todos los mapas del juego, tendremos cinco días para salvar (cazadores) o destruir el planeta (monstruo), y la primera de las misiones corresponde al modo Caza. La segunda, el modo Nido, tiene como objetivo capturar huevos si manejamos al equipo o, por el contrario, protegerlos e incubarlos para liberar secuaces y



atacar a los humanos con más efectivos si somos la bestia. A continuación, en el modo Rescate, los cazadores tratarán de proteger supervivientes y sacarlos de allí en una nave, aunque, si encarnamos al bicho, tendremos que aplicar nuestra fuerza bruta para acabar con ellos. Finalmente, los cazadores tratarán de proteger su base, conseguir energía y escapar del planeta en el modo Defensa. Si manejamos a la bestia, nuestra misión será la de truncar la huida de los humanos y aniquilarlos sin piedad

Muy despiertos, que el que no corre vuela

La red virtual es tan amplia que los juegos en descarga directa brotan tan asiduamente como la gripe en estos meses de frío. Para pasar la convalecencia sin molestar demasiado a mamá con el agua de limón, ¿qué mejor que esta dosis de juegos a nuestro alcance sin tener que levantarnos del sofá?





Forza Horizon 2 - *Fast & Furious*

El conocido título de Microsoft le abre la puerta grande del copiloto a la saga más 'velocípeda' de la gran pantalla, en una expansión que derrocha adrenalina por los cuatro costados.
La velocidad y el flipe necesitan de los mejores conductores y, tanto en Forza como en Fast and Furious, el volante siempre ha estado en buenas manos. Esta vez, y con la intención de crear el acontecimiento automovilístico definitivo, la unión ha hecho la fuerza con esta expansión independiente de «Forza Horizon 2», en descarga gratuita desde el 27 de marzo hasta el 10 de abril. No es necesario haber comprado el juego original para disfrutar de ella.
En materia de bólidos, el concesionario ha quedado de punta en blanco con los coches más glamurosos de la séptima entrega de la franquicia cinematográfica, pendiente de estreno en abril. El Dodge Charger Edition 1970, el Nissan GT-R, Edition 2012, el Toyota Supra Edition 1998 o el Plymouth Cuda Edition 1970 son solo algunas de las máquinas que quemarán el asfalto.





The Evil Within *The Assignment*

El primer contenido descargable del exitoso survival horror de 2014 llegará a Xbox y PC el 10 de marzo y a Play Station el 11.
Tanto en el presente DLC como en la segunda parte del binomio -«The Consequence», que llegará a las consolas esta misma primavera-, los jugadores encarnarán a la ya conocida detective Juli Kidman en una historia paralela a la protagonizada por Sebastián Castellanos en el título original.
La pequeña aventura de la detective nos revelará algunas dudas que se vertieron en torno a su desaparición en «The Evil Within», así como la naturaleza de nuevas criaturas y otros misterios de origen desconocido. Además, recuperaremos las pistas que explican su relación con el grupo Moebius, el cual se sitúa en el centro de las sospechas sobre lo acontecido. El Season Pass de «The Evil Within», que incluye ambos contenidos descargables, se completará con una tercera aventura subtitulada 'The Executioner' para los sistemas online PSN y Xbox Live.





Nintendo eShop





Citizens of Earth

El vicepresidente del mundo debe asumir su nueva vida política y para ello está dispuesto a reclutarte en esta parodia rolera.
Mientras el segundo hombre más poderoso del mundo se echa la siesta, su madre, su hermano y los habitantes de su pueblo se encargan de poner orden en sus asuntos de gobierno. Tanto la oposición como los manifestantes y algún que otro peligro de tinte fantástico son los principales escollos que debe afrontar con la delegación de tareas a los demás al superar ciertas misiones. Su gran plantel de personajes despliega un gran manual de habilidades diferentes para cada miembro reclutado, utilizadas para apoyarte o atacar. Dentro del género RPG, los capítulos contienen diferentes mazmorras con combates por turnos y enriquecidas con un estilo visual colorido, pero lo que realmente destaca es su humor, muy centrado en la parodia política y sus dirigentes.

Informe D(escarga)

Las tiendas virtuales nos regalan nuevas posibilidades online. En eShop de Nintendo, nos sorprende «Hazumi», una experiencia sencilla y divertida en la que es primordial reventar cristales con una bola del mismo color y atravesar complicados laberintos. En PSN podemos descubrir los nuevos modos y planetas introducidos en «Super Stardust Ultra», así como el parche 2.51 (Manderville Gold Saucer) para «Final Fantasy XIV: A Realm Reborn», con nuevas actividades jugables. La apuesta en Xbox Live se llama «ScreamRide», o como crear disparatadas montañas rusas. Y que no se nos pase los Golpes Online de «GTA V» para encarnar a los malos y asaltar en grupos de cuatro personas. La caña.



¿TU PRIMERA COMUNIÓN?
TUS PRIMEROS VIDEOJUEGOS. ¡AQUÍ LOS TIENES TODOS!

TODOS LOS VIDEOJUEGOS, TODAS LAS PLATAFORMAS, TODOS LOS ACCESORIOS... EN EL DEPARTAMENTO DE VIDEOJUEGOS DE EL CORTE INGLÉS ENCONTRARÁS EL MEJOR REGALO PARA TU COMUNIÓN.





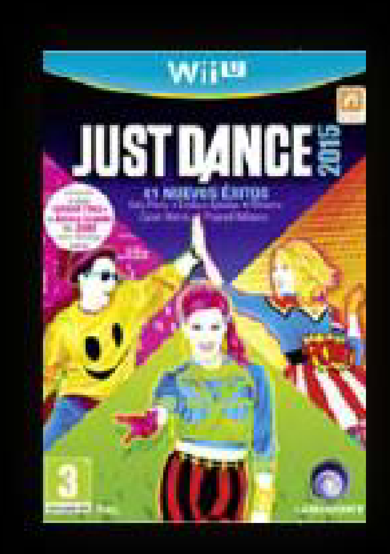


















LO ÚLTIMO EN VIDEOJUEGOS ESTÁ EN EL CORTE INGLÉS.

Rincón del Jugador

Retrato robot
Vegeta



▶ **EDAD:** Su DNI tiene más variaciones y cambios que el de una folclórica. Se sabe que nació en el año 762, pero sus resurrecciones están fechadas en 762, 767 o 774, teniendo edades diversas (28-52, 57-58...) según la versión de "Dragon Ball" que nos topemos. En fin, un lío.

▶ **APARIENCIA:** Inconfundible su tono de piel "guiri recién aterrizado en Gandía", así como su frontón disimulado por un peinado en punta. Sus estilismos han ido cambiando a lo largo de la saga, desde el traje azul oscuro con armadura saiyajin y scouter rojo hasta los guantes y botas blancas con puntas amarillas. En «Dragon Ball GT» se le fueron bajando un poco los humos y sus looks, conformándose con camiseta marrón y pantalón gris. Un triste, vamos. De su cola hablamos otro día.

▶ **CURRÍCULUM:** Uno de los cracks de la saga "Dragon Ball" por su "fila" a Goku, cuya actitud pacifista le enciende el tupé, aunque tuvo que pactar con él para luchar contra el emperador Freezer. Frío, lleno de odio y malencarado. Como casi todos los bajitos acomplejados y tiránicos, vamos.

▶ **ARMAS:** Como corresponde a su real estirpe, Vegeta es un hacha con las transformaciones, desde el lobezno Ozaru hasta el dios dorado Super Saiyajin. También le mola convertirse en robot destructor y gigante, todo un regalo para su ego. Su catálogo de técnicas es de impresión (vuelo, aumento de poder, golpe de inconsciencia, aplastamiento de manos...).

▶ **FUTURO:** Con una carta de presentación tan poblada, trabajo no le va a faltar. ¿Qué sería de una saga como "Dragon Ball" sin un personaje como él? Para más información, el reciente «Xenoverse», donde luce en todo su esplendor algo asquerosito.

7 Razones...
Para comprar "The Order 1886"

Uno de los juegos más esperados del año para PS4, repleto de logros, emociones fuertes y posibilidades jugosas. Ojo que es candidato a "game of the year" desde ya y por razones poderosas como estas.

1. Pedigrí desarrollador. Sus responsables son Ready At Dawn, desarrolladora formada por antiguos integrantes de Naughty Dog y que ya dieron buena muestra de su talento con sus versiones de «God of War» para PSP.

2. Argumento artúrico. Uno de los grandes logros del juego es su historia, que presenta a unos descendientes del mismísimo Rey Arturo luchando contra unos hombres-bestia. Elementos mitológicos y decimonónicos en feliz combinación.

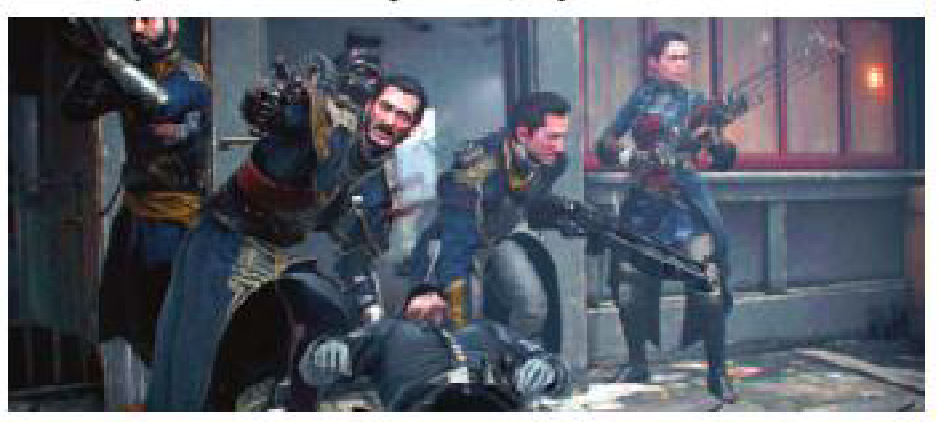
3. London calling. La espléndida ambientación victoriana es otro de los atractivos capitales del juego. No falta ni un detalle ni un jirón de niebla entre las calles. Incluso parece que Jack el Destripador nos va a pedir fuego en cualquier momento.

4. Cinemáticas impactantes. El motor gráfico trabaja a pleno rendimiento en nuestra PS4, dando lugar a escenas cinemáticas que quitan el hipo, con una belleza de escenarios y una espectacularidad de combates nunca vista.

5. Caminos a elegir. La interactividad es otro de los elementos estrella dentro de la aventura. Nuestras decisiones y actos irán conduciendo la historia hacia un camino u otro, dando lugar a abanico de desenlaces no predefinidos.

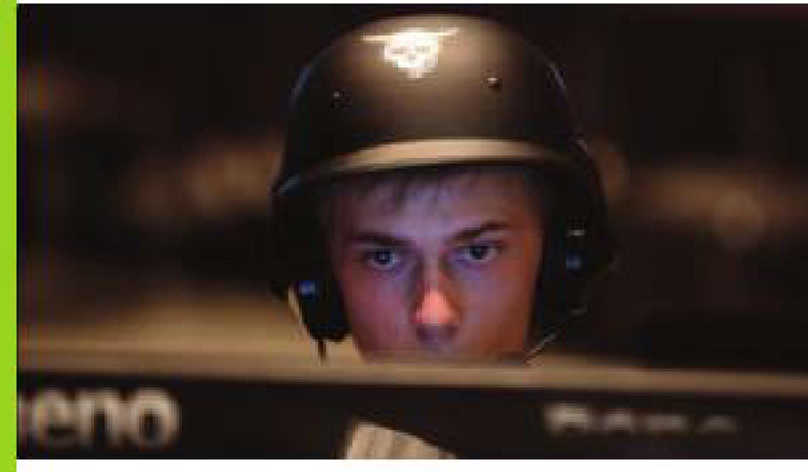
6. Acción y adrenalina. A pesar de su cuidadosa ambientación, mejor no dormirse en los laureles y los paisajes, ya que estamos ante un shooter con todas las letras, plagado de armas, enemigos aguerridos y mucha acción explosiva.

7. El día de la bestia. Para redondear la jugada, un detallazo para el público español: Álex de la Iglesia, jugón antes que cineasta, se ha encargado de adaptar el guión y las sesiones de doblaje. Un broche de película, vaya.



Te lo dice Galibo...
Jugador profesional

Estuve viendo por Internet un torneo de mi juego de cartas digitales favorito, de esos que tienen grandes premios para los ganadores. Y la verdad es que ni el diseño de los mazos ni las jugadas de los participantes me parecieron nada del otro mundo. Incluso me pareció ver algunos errores tácticos. Así que me lo he planteado, ¿por qué no participo yo en un torneo de esos?



Pero es que una cosa es ver cómo juegan los demás y otra, muy diferente, tomar las decisiones correctas en mitad de un entorno competitivo en el que sabes que te estás jugando dinero de verdad. Tener habilidad y conocer bien el juego no es suficiente, lo que distingue a un aficionado de un profesional es la sangre fría y los nervios de acero. Si eso te falla, cometes errores, y eso es lo que va a determinar si llegas o no a una final. Alguna vez me ha pasado que una jugada inesperada del oponente me ha hecho perder los papeles y he cometido un error detrás de otro hasta la inevitable derrota. Así que creo que mis posibilidades de convertirme en profesional son más bien nulas.





7
www.pegi.info
Nintendo
MARIO PARTY 10
De fiesta con tus amiibo
© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.
amiibo × MARIO PARTY 10
¡Hasta 5 jugadores!!!!!
¡Más de 70 minijuegos!
www.nintendo.es
/WiiUES • @NintendoES • YouTube/NintendoES
Wii U